'96 3

기획특집

# 지금 인터넷에선

파워 A to Z

티피의 모험
용의 기사 Ⅱ
디지탈 코드
피파 '96
워크래프트 Ⅱ
헌원검2
은하영웅전설4
마이러브
돌풍 수퍼하키

# 내가 원하는 나라

"나는 우리나라가 세계에서 가장 아름다운 나라가 되기를 원한다.
우리의 부력은 우리의 생활을 풍족히 할 만하고 우리의 강력은 남의 침략을 막을만 하면 족하다.
오직 한없이 가지고 싶은것은 높은 문화의 힘이다.
문화의 힘은 [illegible] 하고 나아가서 남에게 행복을 [illegible] 문[illegible]

[illegible]구 선생님의
백범일지 中에서-

청소년들의 문화와 가치관을 대변하는
게임 소프트웨어를 통해 우수한
우리 문화의 보급과 청소년들의 참된
가치관 정립을 돕는데 앞장 서겠습니다.

절찬리판매중!
국내최대
히트작예견!
망국전기 게임소감 공모 이벤트!!
1위 - 미국 여행권 2매 (1명)
2위 - 팬티엄 컴퓨터 (1명)
3위 - 14,400 팩스 모뎀 (10명)
4위 - 삐삐 (20명)
5위 - 고급 티셔츠와 예쁜 열쇠고리 (50명)
◉응모 방법과 당첨자 발표등의 자세한 내용은
통신과 다음호 광고를 참조하세요.
PANTECH

"(주) 미리내소프트웨어 창립 8주년 기념 기획작"

# 95년 겨울, 마침내 잊혀졌던 전설이 되살아난다

- 제1회 정보문화센터 주관 게임시나리오 우수당선작 시나리오를 본격적으로 게임화
- 홍길동의 손자 〔홍세영〕이 잊혀진 나라 율도국에서 겪는 모험을 그린 대 서사시
- 수십여명의 등장인물과 흥미진진한 시나리오의 전개
- 80여가지 지역의 다양한 필드에서 이루어지는 풍부한 체험게임
- 실시간 전략 전투방식을 도입한 스릴 넘치는 전투방식 채용
  - — 200여종의 다양한 적 캐릭터와 공격패턴
  - — 180여종에 이르는 다양한 무기체제
  - — 40여가지의 직업적 특성의 조합
  - — 200여가지 이상의 다양한 자질성장
  - — 플레이어의 취향에 맞는 캐릭터를 생성시킬수 있는 성장시스템
  - — 5계열의 자질에 따른 150여종의 마법, 도술, 필살기
  - — 인공지능 전투와 개인명령 커맨드 방식을 도입한 실시간 전투방식 채용
- 95년 겨울, 이제 침묵을 깨고 여러분의 가슴속으로 달려간다!

**사양**
- 386이상
- 램 4MB
- VGA카드
- 하드디스크 20MB이상
- 사운드블라스터, 미디지원

국산 PC GAME의 대명사

(주)미리내소프트웨어

A passage shall be opened to Mahomet.
The land and sea of Italy shall be bloody.
And the harbor of Marseilles shall be covered with sails and ships.

When the serpents shall come to encompass the air.
The French blood shall be angered by Spain.
By them, a great number shall perish.
The chief flies, and hides in the rushes of the marshes.

Mars threatens us with a warlike force.
Seventy tunes he shall cause blood to be shed.
Causing the ruin of the clergy.
And those who will hear nothing from them.

When a fish pond that was a meadow shall be mowed.
Sagittarius being in the ascendant.
Plague, Famine, Death by the military hand.
The Century approaches renewal.

For forty years the rainbow shall not appear.
For forty years it shall be seen everyday.
The parched earth shall wax drier and drier.
And a great flood when it shall appear.

A great fire shall from sky for three nights fall.
A thing shall happen stupendous and wonderful.
And shortly after the ground shall quake.

The sermons of the Leman Lake shall be troublesome.
Some of the days shall be extended weeks.
Then into months, then into years, when they shall fail.
The magistates shall condemn their own inept laws.

Twenty years of the reign of the moon having passed.
Seven thousand years another shall hold his monarchy.
When the sun shall resume his days past.
Then is fulfilled and ends my prophecy.

FROM PROPHECIES OF NOSTRADAMUS

이현세 원작

# 아마게돈

국산 PC GAME의 대명사

㈜미리내 소프트웨어

BEST GAME

적진 깊숙히 펼쳐지는 숨막힌 임무들이 기다리고 있다.

# FULL METAL JACKET

## BEGINNING OF THE WINTER

FULL METAL JACKET

게임의 특징

3차원 텍스쳐 맵핑 기술을 이용한 고감도 액션 시뮬레이션 게임이다. 전형적인 시점을 탈피하고 시점을 탑뷰로 채택함은 물론 캐릭터 중심의 혁신적인 360도 회전 스크롤 방식을 채택한 전혀 새로운 형태의 게임이다. 서바이벌 게임을 연상시킬 만큼의 숨막히는 전투와 여러 의외성이 산재해 있으며 국내 최초의 본격 시뮬레이션 방식을 도입, 하나 하나 주어지는 임무들이 여러분들의 긴장을 잠시도 늦출 수 없게 만든다. 여러분들은 워커 로봇과 한 몸이 되어 숱한 난관을 헤쳐 나가야 할 것이다 또한 차별 화된 배경과 섬세한 그래픽 처리는 여러분들을 자칫 현실과 혼돈할 정도로 게임에 빠져들게 만들 것이다.

FULL METAL JACKET

풀 메탈 자켓 이란 : 미군의 속어로 [탄약이 가득찬 탄창]을 가리키는 말로 엄습해 오는 전투에 대한 위기감을 나타 내 주는말이다.

(주)미리내 소프트웨어 : (121-210) 서울시 마포구 서교동 374-5 지은 B/D 6F
A/S: 338-2313 FAX: 323-3662

# FULL METAL JACKET

사양 : IBM PC 386DX이상 100% 호환 기종
주메모리 4메가이상
하드 15메가 이상
VGA 그래픽 카드
사운드 블라스터

혁신적인 360도
전방향 회전스크롤 방식의
초특급 액션 시뮬레이션

풀메탈자켓(그 겨울의 시작)

장르 : 액션 시뮬레이션

## 임무구성

공장 ,도시 ,북극, 정글 , 사막 등의 다양한 사실적 배경과  지역 특성에 맞는 차별 화된 임무 여러 의외성 적절한 난이도 안배는 게임의 질을 한층 높여 준다. 또한 맵 운영의 특성과 각종 아이템의 장착 안배에 따라 한가지 임무 속에서도 다양한 접근 방법과 의외성이 숨어 있기 때문에 한층 재미를 더할 것이다.

## 총 15가지 임무

임무의 예

#1. 적과 교전하며 무사히 귀환 요망

- 당신은 적진에서 고립되어 있다.

이 임무는 사막을 배경으로 펼쳐진다. 적을 일정 수준 파괴하면 귀환 장소가 나타나게 될 것이다. 이때 무사히 귀환 장소를 찾아 돌아가면 된다. 장애물이 많지 않기 때문에 적의 공격을 회피할 장소가 부족함으로 주의를 요한다. 부스터를 사용 적절히 적의 공격을 회피하면서 적을 파괴 해 나가면 좋지만 적과의 전면 승부에 자신이 있는 분이라면 그렇게 하는 것도 재미있을 것이다.

#2. 정글 통신 시설의 파괴

이 임무는 밀림을 배경으로 펼쳐진다 이 임무에서 임무 완수 방법은 밀림 곳곳에 산재해 있는 통신 시설을 파괴하는 것이다. 목표점을 다 파괴하면 임무는 성공한다.
이 임무에서 꼭 필요한 장비는 시폭탄이다.
적의 통신 시설에 폭탄을 적절히 놓고 폭파시켜야 한다 물론 밀림 곳곳에는 당신의 이러한 의도를 방해할 적 병기들이 산재해 있다. 당신은 무모한 공격은 가급적 피하고 침착하게 적을 유인 파괴 해 나가야 한다. 위험할 시는 부스터를 이용 적의 공격을 회피하고 또한 적의 공격을 피하여 목표점만을 파괴할 수 있다.    다시 한번 말하지만 무모한 공격은 금물이라는 것이다. 적을  얕잡아 보아서는 절대 안된다는 것........
꼭필요한장비: 시폭탄,부스터

#3. 적의 물저장기지를 파괴후 귀환하라......

이 임무는 사막에 위치한 적의 물 저장 탱크를 파괴한 후 무사히 귀환하는 것이다.  주위할점은 지정된 타겟만을 파괴해야 한다.  적의 타겟을 파괴하면 귀환 포인터가 나타날 것이다. 재빨리 그 위치로 향해야 한다. 그러나 이를 막으려는 적의 공격은 여러분들의 임무 완수에 충분한 장애 요인이 될 것이다.
꼭필요한 장비: 시폭탄,부스터

(주)미리내 소프트웨어
(121-210) 서울시 마포구 서교동 374-5 지은 B/D 6F
A/S: 338-2313  FAX: 323-3662

국산 PC게임의 대명사
(주)미리내 소프트웨어

여러분 기억속의 전래동화에서
한 나무꾼이 겪는
모험이야기
시스템 요구 사양
기 종 : CD - ROM을
장착한 IBM PC 386DX 이상
호환 기종. (마우스 필수)
메 모 리 : RAM 4MB 이상.
그 래 픽 : 고해상도 VESA
지원 VGA 카드.
저장 공간 : 하드 디스크 20MB
이상.
음악 카드 : 사운드 블래스터
100% 호환 기종.
-고해상도 한국어드벤처
게임.
-순수 우리 고전 전래
동화의 고려 재구성.
-갖가지 상황에 따라
펼쳐지는 다양한
캐릭터들의
재미난 동작들.
-드라마틱한 장면연출
과 대사처리.
-편리한 명령 입력방식.
-환상적인 동화풍의 배경
-실감나는 효과음 및
웅장하고 아름다운
배경음악.
어렴풋이 기억 저편에 남아있는 동화속의 나라로 신나는 모험을 떠나세요
나무꾼 이야기
21-210 서울시 마포구 서교동 373-5 지은빌딩 6층
TEL: (02)324-0055/ FAX: (02)323-3662
국산 PC게임의 대명사
(주)미리내 소프트웨어

으라차차
어둠의 악령들이 세상을 위협한다.
징
귀여운 캐릭터들이
충우돌 어지럽게
직이는 초고속
선게임
종류의 다양하고
미있는 무기들
세계 각지의 악령
과 9마리의 초대형
관절 보스 캐릭터
스테이지 마다
특한 개성을 지닌
코믹 캐릭터 등장
상의 모든 악령들에게 도전장을
민 슈퍼 꼬마도깨비의 모험
.CPU 386 DX 이상
메인 메모리 4MB
하드 디스크 15MB이상
.사운드 지원 : 사운드 블래스터 100%
호환카드(8채널 모듈사운드 지원)
.장르 : 캐릭터형 액션 게임
국산 PC게임의 대명사
(주)미리내 소프트웨어

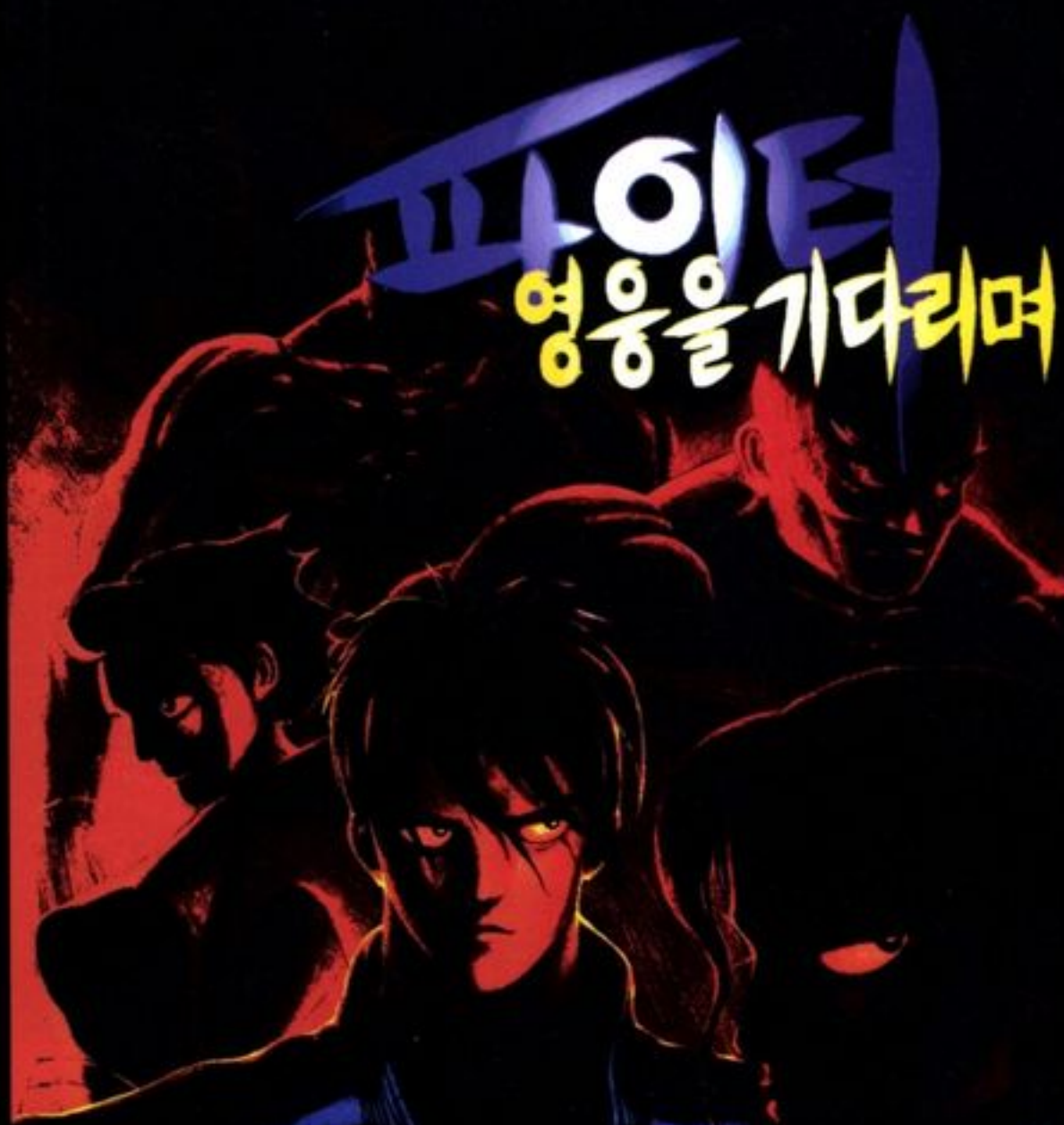
# 레이싱의 전쟁 선언!

.영웅의 후예들이 펼치는 스릴있고 박진감 넘치는 대결
.빠른 스크롤과 상상을 초월하는 광활하고 다양한 트랙
.8명의 아기자기한 캐릭터들의 코믹한 자동차 경기
.국내 처음으로 선보이는 KART형 게임
.시원한 속도감을 느낄수 있는 심플하고 깔끔한 그래픽
.가족, 친구들과 함께 즐기는 2인용 모드
.게임 진행중 밝기 조절과 트랙 디테일 조절 가능

-사용 환경-
.IBM 386DX 33 이상
.사운드 블러스터 100% 호환카드
.320x200 VGA카드

# 카트 레이스

121-210 서울시 마포구 서교동 373-5 지은빌딩 6층
TEL: (02)324-0055/ FAX: (02)323-3662

국산 PC게임의 대명사
(주)미리내 소프트웨어

# 파이터

## 영웅을 기다리며

**-게임의 특징-**

.선택이 가능한 8명의 주인공 캐릭터
.게임기를 능가하는 빠른동작과 다양한 기술
.캐릭터별 강력한 필살기
.파워풀한 CPU캐릭터의 움직임
.시리얼 케이블, 1:1모뎀플레이 지원
.PC통신 온라인 서비스 지원
(접속을 위한 에뮬레이터 기본 제공)
.게임 스피드및 난이도 조절 가능

**-사용환경-**

.기 종: IBM호환 386DX 이상
.메모리: 주 메모리 4MB 이상
.용 량: 20MB
.사운드: 사운드 블라스터
100% 호환 기종
.모 뎀: 14400bps 이상
고속모뎀 권장

피·할·수·없·는·시·작

국산 PC게임의 대명사
㈜미리내 소프트웨어

PANTECH

.부드럽고 화려한 맵이 돋보이는 종스크롤 스팅게임의 결정판!
.움직임을 전혀 예측할수 없는 다관절 캐릭터와의 운명의 결전!
.난이도 조절이 가능한 스팅 게임
당신의 긴장도 조절할수 있습니다.

**-게임의 특징-**

.사실적인 톤의 화려한 그래픽
.다양한 무기와 아이템
.난이도 조절 가능
.7스테이지의 다양한 배경

**-사용환경-**

.기 종: IBM PC 386 이상
.메모리: 4MB 이상
.사운드: 사운드블러스터
100% 호환 카드
.비디오: VGA 그래픽 카드
.용 량: 12MB

# BLUE WAY

## 운명의결전

국산 PC게임의 대명사
㈜미리내 소프트웨어

PANTECH

## 쌍용, 브란디시1 나디아 유통 계약

쌍용이 브란디시1과 나디아를 만트라와 1월 29일자로 유통계약을 맺고 올 상반기에 게임을 출시할 예정이다. 쌍용은 나디아는 4월말경, 브란디시는 7월예정을 잡고 만트라가 컨버전해 출시한다. 브란디시는 던전 스타일의 롤플레잉 게임으로 지금까지 일본에서 계속 후속작이 출시되고 있다. 또한 나디아는 국내에 인기리에 TV에 상영되는 만화를 게임화 한것으로 시뮬레이션이 가미된 롤플레잉 게임이다. 만트라는 지난해 제노사이드2를 출시하고 올해 삼성을 통해 영웅전설을 출시한 바 있다.

## 패밀리프로덕션, 美 마이크로 포럼과 유통계약

패밀리 프로덕션이 미국의 마이크로 포럼(Microforum)과 계약을 체결하고 자사 제작 게임인 [디지털코드]를 40,000카피, 대만에 6,000카피를 수출할 예정이다. 아울러 패밀리프로덕션은 마이크로포럼의 어드벤처게임 마부스(Maabus)와 육성 시뮬레이션 게임인 버철 코퍼레이션(Virtual Coporation)을 수입 유통할 예정이다.

마부스는 CD 3장으로 된 어드벤처 게임으로 중세를 배경으로 그리고 육성 시뮬레이션 게임인 버철 코퍼레이션은 입사에서 사장이 되기까지 과정을 그린 게임이다.

이밖에 게임외에도 패밀리 프로덕션은 게임유통과 동시에 2개의 그래픽툴 타이틀을 수입한다. 이 그래픽 툴 타이틀은 Let's Draw와 Toonworks라는 아동용 타이틀로 클릭 & 플레이 방식의 쉬운 사용과 한국적 모델을 추가로 집어넣어 국내 유저들에게 선보일 예정이다. 한편 패밀리 프로덕션은 대만의 개발사와 함께 공동으로 게임을 개발, 유통하기 위해 대만의 개발사들과 접촉하고 있다고 밝혔다.

**문의처: 패밀리 프로덕션(032-862-9623)**

## 에어매니지먼트2, 항공사교육용 프로그램으로 접촉 중

범아정보통신의 항공경영 시뮬레이션 게임인 「에어매니지먼트2」를 항공사 교육용 프로그램으로 쓸 것인지 접촉하고 있는 것으로 밝혀졌다. 에어매니지먼트2는 항공사 경영 시뮬레이션 게임으로 승리조건을 만족하기 위해 항공사의 간부가 되어 특정회사나 지역을 운영해나가는 게임이다. 특히 에어매니지먼트도 고에이 특유의 턴 방식과 그래픽 위주의 명령어, 경쟁회사와의 대결 등으로 이루어져 컴퓨터를 잘 모르는 간부사원들도 간단한 인터페이스로 게임을 진행할 수 있게끔 되어있다. 범아정보통신의 에어매니지먼트가 교육용 프로그램으로 접촉 중에 있지만 아직 어느 항공사인지는 금년 5월중에 확정될 것이라고 밝혔다.

**문의처: 범아정보통신(02-551-3327)**

## 미원정보기술, 「독수리5형제」 컨버전 작업 중

미원정보기술이 애니메이션 작품으로 유명한 「독수리 5형제」를 컨버전 작업 진행 중에 있다. 독수리 5형제는 80년초에 국내에 TV시리즈로 나와 인기를 끈 작품으로 일본 패밀리 소프트가 스토리 보드 형식으로 제작한 게임이다. 독수리 5형제는 시나리오는 TV리메이크판과 오리지널 시나리오로 구분되며 어드벤처이면서 쿼터뷰의 전투를 즐길 수 있다. 독수리 5형제는 국내에서 컨버전되어 올 4월경에 출시할 예정이며 소련의 최신헬기를 비행 시뮬레이션화한 하인드는 6월경에 출시할 예정이다.

**문의처: 미원정보기술(02-3459-6543)**

## 삼성의료원, 약물정보 CD ROM 타이틀 제작

삼성의료원에서 약물에 대한 외형식별과 효능 및 용법, 부작용 등 약물에 관한 정보를 수록한 CD ROM이 국내에서 제작됐다. 이 CD ROM은 삼성의료원 약제부의 약물정보실은 국내에서 생산되는 모든 향정신성 의약품을 데이터베이스화해 CD ROM을 제작, 삼성의료원 및 주요병원에 배포할 예정이다.

이 CD ROM 타이틀에는 여러 종의 향정신성 의약품에 대해 사진과 함께 효능 및 용법, 부작용과 주의사항, 약물상호작용, 약품관리, 제작회사에 대한 정보 등을 제공하고 있다. 특히 약물의 종류와 외형 그리고 색상에 따라 쉽게 구분할 수 있게 설명 의료진 및 약사 등 관련업계에서 좋은 반응을 얻고 있다.

## 인터넷 정보업체 많이 생긴다

인터넷에 고객이 원하는 정보를 시간내에 검색, 제공하는 업체가 다수 창업되고 있다.

장미디어 인터랙티브는 코스를 둘로 구분해 보통코스(7일)와 특별코스(24시간 이내)로 나눠 정보검색서비스를 제공한다. 보통코스의 경우 1건당 5만원, 특별코스의 경우 10만원이며 찾아낸 정보량이 5,000바이트를 초과할 경우 1,000바이트당 각각 1만원과 3만원의 추가요금을 지불해야 한다.

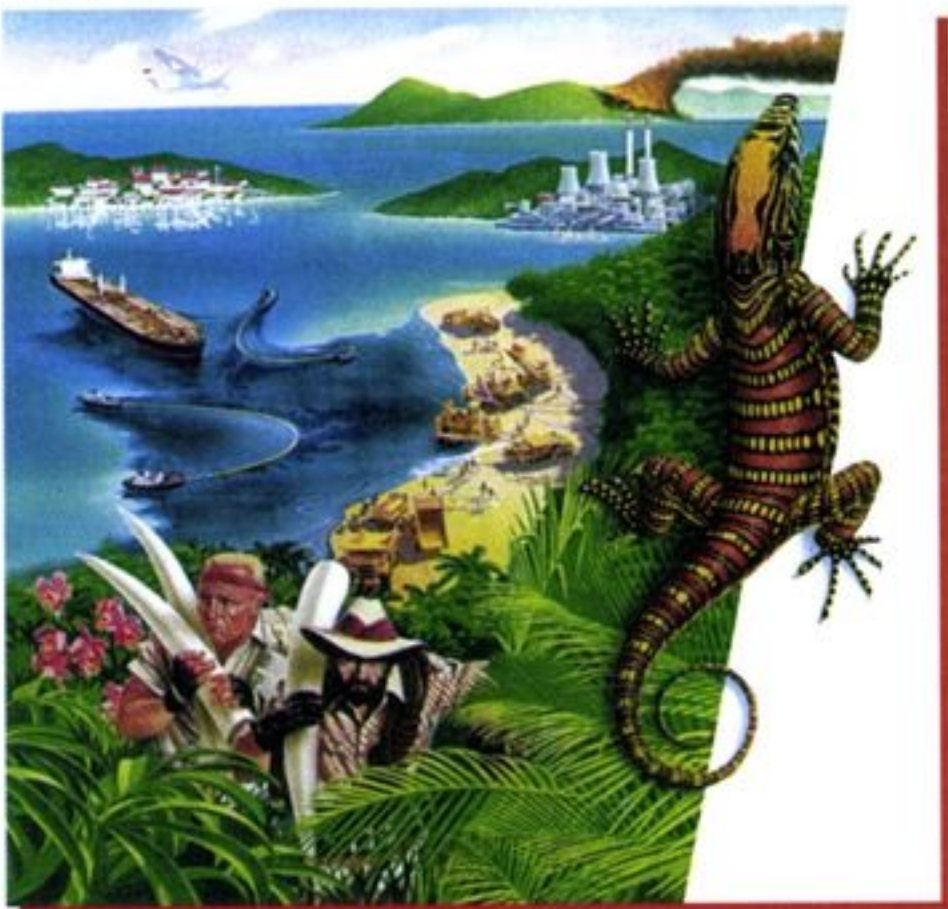
인텔정보서비스는 논문자료 전문검색업체로 일반정보의 경우 1건당 3만원, 학위논문은 8만원으로 검색해준다.

그 밖에도 경제, 경영관련정보를 전문적으로 다루는 와이즈디베이스, 전분야에 걸쳐 인터넷정보를 제공하는 넥서스 컨설팅과 위스 정보 등이 있다.

## 트윔, 「통코2」 네스코와 유통 계약

트윔이 개발한 액션 게임 「통코2」와 「버추얼 바스켓 볼」이 네스코와 유통계약을 맺고 2월에 발매될 예정이다. 통코2는 전작 통코와 마찬가지로 네스코가 유통계약을 체결했다. 네스코는 주로 국내제작게임을 유통하면서 자체적으로 게임 개발 작업도 준비 중에 있다. 트윔은 통코2, 버추얼 바스켓 볼의 출시와 함께 다음 게임으로 고양이를 탐정으로 하는 어드벤처 게임의 제작 작업에 들어갔다.

**문의처: 네스코(02-749-6388)**

## 메디아 소프트, 심시리즈 한글화 작업 중

메디아 소프트가 맥시스에서 제작한 심시리즈르 계속 한글화하여 출시할 예정이다. 이번에 출시될 게임은 심아일과 심타운으로 맥시스 특유의 시뮬레이션 게임이다. 심아일은 낙후된 남국의 섬을 생태계를 보호하면서 자연을 개발하는 시뮬레이션 게임이다. 또한 심타운은 자신의 도시를 건설하면서 마을을 육성해나가는 시뮬레이션 게임으로 윈도우용이다. 이밖에도 메디아 소프트는 윈도 '95 전용 핀볼 게임 「틸트」, 가족용 게임인 「마티」를 출시할 예정에 있다.

## 한겨레 정보통신, 에듀테인먼트 사업 강화

한겨레 정보통신이 「홍진경의 키크는 숫자놀이」, 「홍진경의 키크는 글자놀이」, 「날아라 장산곶매야」 등 3종을 출시하면서 에듀테인먼트 사업을 강화한다.

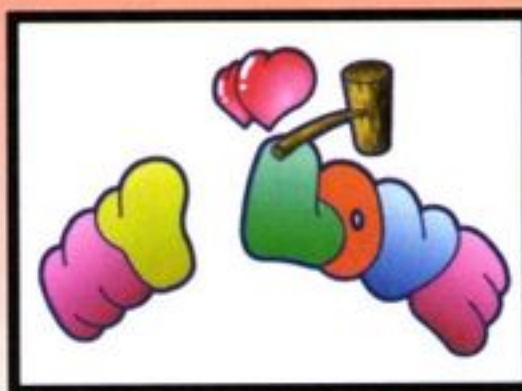
홍진경의 키크는 숫자 놀이와 키크는 글자놀이는 SBS프로덕션의 후원하에 홍진경과 포동이가 출연해 어린이 교육용 타이틀로 구성할 예정이다. 또한 날아라 장산곶매야는 황해도 구월산의 동물인 장산곶매를 소재로 한 인터랙티브 그림 동화책으로 구성된 어린이 교육용 타이틀이다.

한편 한겨레 정보통신은 이들 에듀테인먼트 타이틀의 출시를 비롯, 앞으로 MATHMATIC을 외국의 개발업체인 IACTA와 공동으로 합작, 수학용 교육용 타이틀도 3월경에 출시할 예정이다.

**문의처: 한겨레 정보통신(02-3458-7234)**

## 한국통신, 하이텔 01410 사용요금 인상 연기

한국통신은 당초 2월부터 시행 예정이던 1분당 3원씩의 하이텔 01410 사용요금 부과시기를 올 하반기로 연기했다. 한국통신의 이번 조치는 PC통신 이용자들의 불만이 통신품질의 저하에서 비롯된 것으로 판단하고 패킷망의 품질이 개선될 때까지 요금 적용을 보류키로한데 따른 것이다. 이에 따라 한국통신은 PC통신의 통신속도를 현재 14400bps에서 28800bps로으로 고속화하는 등 패킷망을 개선하고 패킷망에 연결된 데이타베이스 접속회선을 증설할 계획이다.

한편 하이텔 사용요금의 인상의 발표에 따른 PC통신에 불만을 제기하는 사람들이 많이 있었다.

### 마이러브

이충호씨의 작품으로 IQ점프에 연재되어 인기를 끌었던 작품을 단비 시스템이 게임화한 아케이드 코믹스 게임이다. 작가 이충호씨가 2년간이나 연재를 하며 완성해낸 깔끔하고 코믹한 캐릭터들과 웃기는 액션이 게임내에서 충분히 반영되었다. 특히 이 게임은 국내 최초 3인용 및 통신을 이용하여 동시 6인이 즐길 수 있는 아케이드 액션게임으로 만화의 재미있던 장면들과 특징을 그대로 PC로 재현했다. 또한 만화에서 본 개성있는 3명의 주인공과 함께 마계를 통과하며 벌어지는 코믹한 적들과의 액션, 풍부한 비주얼 이 만화를 그대로 재현한 듯한 기분을 연상케 한다.

### 파랜드 스토리 당첨자 명단

김칠성 / 강원도 강릉시 주문진읍 주문 12/6
김일영 / 서울시 서대문구 홍은2동 극동APT 101동 201호
김용명 / 경기도 고양시 용두동 334-1
박주완 / 서울시 양천구 신정3동 1177-25
정대욱 / 경북 경주시 황오동 85-28
위순원 / 서울시 중랑구 중화3동 331-21
김동준 / 서울시 송파구 잠실5동 주공아파트 509동 101호
김지훈 / 서울시 동작구 노량진 1동 232-269
김지벽 / 서울시 동작구 사당 1동 1025-27
황원태 / 대전광역시 서구 월평동 883번지 세화약국
노성진 / 서울시 도봉구 쌍문2동 25-2
한원희 / 인천광역시 동구 송림 6동 8번지
어진경 / 경북 포항시 북구 죽도 2동 669-3
김명훈 / 대전시 서구 둔산동 수정아파트 3동 901호
서운열 / 서울시 광진구 능동 86-43
이상구 / 서울시 용산구 후암동 105-98
김운섭 / 부산광역시 연제 연산4동 639-9
정승화 / 대구시 달서구 상인동 1446-5 2층
류기윤 / 경기도 안양시 만안구 박달동 27-15 지하
조성호 / 서울시 강남구 신사동 649-4

# WWW항해하기

**지난호에는 코맨드 앤 퀀커의 사이트를 알아보았다. 이번호에는 여러가지 장르로 구분 여러 사이트를 소개한다.**

## 첫번째 이야기:
### 둠의 모든 것을 인터넷에서 찾는다!

PC게임에 대해 잘 모르는 사람들도 그 뭐라는 오락 때문에 증후군이 생겨서 어떻다며.. 운운하며 한마디씩 하게 만들었던 게임, 둠. 가장 대표적인 3D PC게임으로 자리잡은 둠은 여전히 3D슈팅게임의 대명사라고 할 수 있다.

인터넷에도 다양한 둠 관련 사이트들이 멀미에 시달리는 둠매니아들을 기다리고 있는데 이번호 이야기는 둠에 관한 최고의 사이트 알렉스와 올레그 거비츠의 홈페이지로부터 시작해본다.

우크라이나 키에프 출신의 두 학생 알렉스와 올레그는 러시아의 한 전산학교를 다녔는데 프로그램 하나 구하기도 하늘에 별따기여서 급기야는 지난 94년 미국으로의 유학을 단행했다. 지금 브루클린 대학에서 컴퓨터공학을 공부중이라는 이 친구들은 둠에 대해 어지간히 미쳐있었던 모양인지 도저히 상상도 할 수 없을만큼의 둠 관련 사이트들을 한데모아 최고의 링크(LINK, 즉 연결)를 가진 홈페이지를 만들어냈다. 이곳은 야후나 기타 검색 디렉토리보다 더 많은 사이트들을 보여주고 사용자들이 보기쉽게 화일의 용량과

압축 종류, 사이트별로 간단한 설명들을 담아놓았다. 자신들에 관한 소개와 함께 홈페이지 시작부분에는 대학생을 위한 스케쥴 프로그램, BASIX(프로그래밍 언어), 뱅커, 3D GRAPHIX, 러시아어 워드 등의 프로그램을 등록시켰고 그 밑으로 둠 관련 링크가 본격적으로 등장한다.

메뉴는 1.새로운 레벨과 WADS/ 2.유틸리티/ 3.맥킨토시 둠/4.뉴스그룹과 포럼/ 5.FAQ와 매뉴얼 등으로 구성되어있다. 처음에 필자는 이달에 둠과 관련된 여러 가지 사이트를 소개하기 위해 몇몇 사이트를 둘러보다 또 한군데 들어가보자는 마음으로 알렉스와 올레그 홈페이지에 들렀다. 하지만 계획을 완전히 바꿔서 둠에 관련된 사이트라면 곧장 이곳을 찾아보는 편이 훨씬 도움이 될 거라는 느낌이 들었다. 예를 들자면 하이텔이나 나우누리정도의 통신 서비스 전체가 둠에 대해 이야기하고있는 듯한 사이트라고 할까? 이 알렉스와 올레그라는 친구들은 정말 장난이 아니었다.

> **뱅커는 이들이 만든 게임으로 2005년 아주 조그만 은행이 전 세계의 기업을 다 먹어치운 가상의 상황에서 게이머는 이제 지구상에 남은 마지막 기업의 사장님. 은행을 상대로 자신의 기업을 보호하고 은행을 파산시켜야만 한다는 내용의 경제/경영 응용 게임이다.**

먼저 1.새로운 레벨과 WADS에 들어가보자

이곳에는 둠I, 둠II의 새로운 레벨과 WAD를 얻을 수 있는 사이트들이 30개 이상 연결되어 있다. 또 꼭 사이트로 연결되지 않아도 해당 화일들을 받아볼 수 있는 FTP사이트로의 연결도 30여개. 끝없이 쏟아지는 사이트의 이름들 속에서 사실 어디로 들어가볼까 결정하는 것도 쉽지 않을 정도로 대단한 곳이다.

**두번째 메뉴 2.유틸리티**

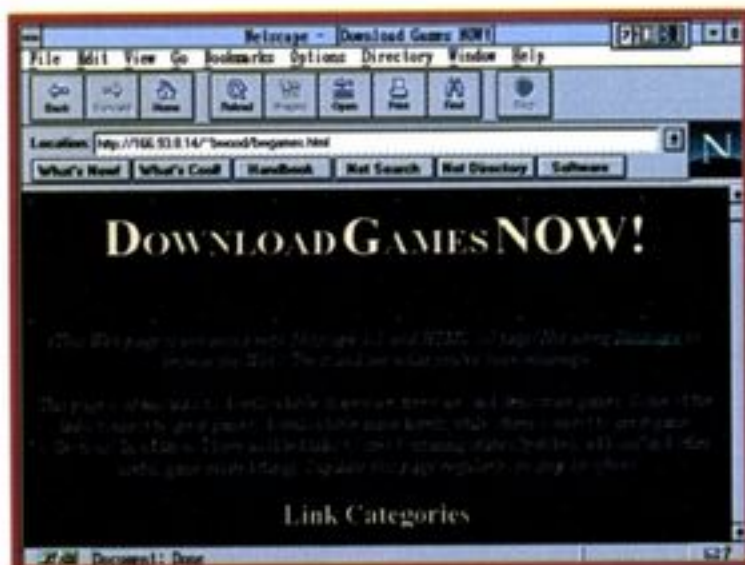
이곳에는 둠 에디터와 관련된 사이트들이 연결되어 있다. 지도, 레벨 등을 만들어낼 수 있는 에디터를 제공하는 사이트가 20여개, 에디터 화일을 받아볼 수 있는 FTP 연결이 30여개. DeHackEd, DMAUD, DM2CONV 등의 에디터를 받아보고 제공자가 직접 만든 홈페이지로의 연결도 가능하다. 둠에 슬슬 싫증이 난다면 에디터를 이용해 새로운 국면으로 돌입해 볼만하지 않을까? 이 외에도 매킨토시 유저를 위한 맥둠 사이트와 둠에 관한 뉴스그룹, 포럼으로의 연결도 가능하다. 이 기특하고도 신기한 사이트의 주소는 **http://haven.ios.com/~gurvigs**이다.

## 두번째 이야기:
### 코나미 미국지사 홈페이지

총 여덟 개의 메뉴로 이루어진 코나미 미국지사 홈페이지(**http://www.konam i.com**)는 코나미사의 게임들을 인터넷에 소개하는 중요한 역할을 하는 사이트. 현재 미국에서 가장 주력하고 있는 NBA:IN THE ZONE의 홍보에 주력하고 있다는 느낌을 받았다. 현재 발매중인 NBA의 동영상 화일을

| 메뉴내용 |
| --- |
| 96년 새게임 |
| HELP WANTED |
| 회사 소개 |
| PRESS RELEASE |
| ARCADE UPGRADE |
| OTHER WEBSITE |
| GAME DEVELOPERS WANTED |
| CONSUMMER SERVICE |

장황하게 소개하고 있고 이외에도 곧 발매될 NFL, MLBPA 등과 파로디우스, 캐슬베니아의 그림화일 등을 다운받을수 있다. 각각 플레이스테이션, 새턴, 겜보이, 닌텐도 등의 소프트웨어에 대한 소개와 그림화일 혹은 동영상화일들이 구비되어 있고 소비자상담도 받고 있다(하지만 소비자상담은 미국내 고객에만 가능). 또 한가지 눈길을 끄는 것은 코나미사에서 게임 개발업체를 공개모집한다는 소식이다. 5가지 이상의 게임을 개발한 업체라면 누구든 응모할 수 있고 기회가 맞으면 코나미사와 함께 세계 배급에 나설 수 있다는 소식. 이외에도 직원모집 메뉴, 아케이드 관련 업데이트 메뉴 등이 있다.

## 세번째이야기
### 쉐어웨어 게임의 보고 (DOWNLOAD GAMES NOW!)

컴퓨터 안을 조그마한 용량의 게임으로 채우고 싶다면 찾아볼만한 사이트로 쉐어웨어 게임들을 다운로드 받을 수 있다. WWW상에는 수많은 쉐어웨어들이 등록되어 있지만 각각 개별적인 사이트에 조금씩 숨겨져 있어서 찾아다니기가 좀 불편한게 아니다. 이 곳에서는 열 개이상의 게임을 항상 다운로드 받을 수 있도록 구비해놓고 또 다른 게임을 다운로드 받을 수 있는 양질의 사이트들로의 연결을 제공한다. 현재 이곳에는 스코치(애플시절부터 이어져온 탱크대탱크 슈팅게임 현재 버전 1.5), 이너스페이스(당신의 컴퓨터에 바이러스가 침입했다. 컴퓨터 안을 날아다니는 우주선을 타고 램과 하드, 드라이브, 케이블 사이를날아다니며 바이러스를 잡는다), 코맨더 킨, 월드 엠파이어, 둠, 다크포스, 라이즈 오브 트라이어드, 파이어 앤드 아이스, 마스터 오브 매직 등 다양한 종류의 소규모 쉐어웨어 게임들이 있고, 몇몇 유틸리티들도 등록되어 있다. 아주 작은 자료실같은 기분이 드는 이곳에 수시로 들러보면 믿을만한 게임들 (통신상에서 혹시 재미있을까 하고 다운받은 게임들, 보통 반은 버리는 셈 쳐야하는데 비한다면)을 얻을 수 있다. 쉐어웨어 게임의 경우 정보가 일반 출시된 게임에 비해 얻기 힘든데 이곳에 가면 각각 게임의 FAQ를 얻을 수 있다(FAQ에 대해서는 이번호 기사의 마지막 부분 참조).

주소는 **http://116.93.8.14/~bwood/bwgames .html**이다.

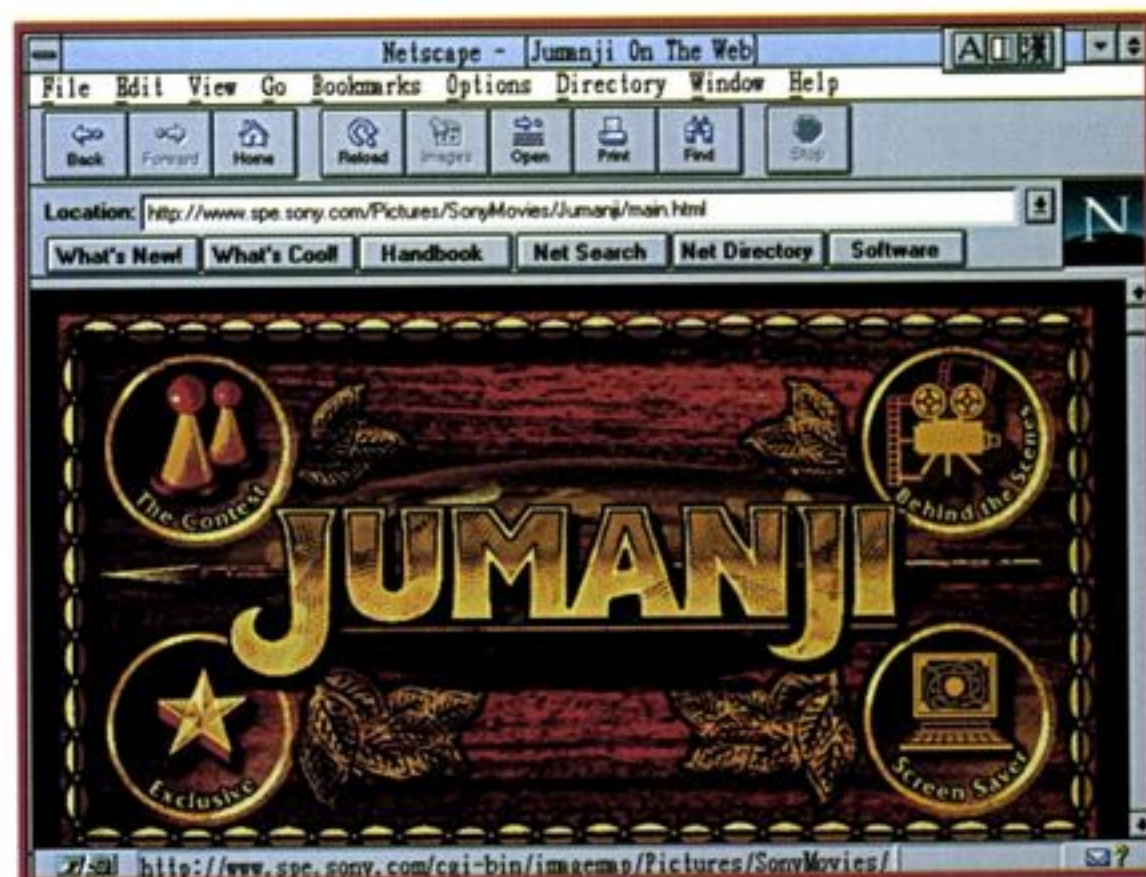
## 네번째이야기
### 스크린 세이버를 찾아보자

스크린 세이버는 컴퓨터 화면의 화소를 보호하기 위해 필요한 유틸리티로 기능상으로는 아주 단순하지만 요즘은 반짝이는 아이디어의 스크린세이버가

많이 공개되어 유저들로 하여금 수시로 스크린세이버를 바꾸게 하는 유행을 낳았다. 더 새로운 것을 찾기위해 국내 통신망을 뒤지다보면 뻔히 그게 그거라는 기분이 드는데_이때 찾아가볼만한 사이트를 소개한다.

다른 유틸리티에 비해 스크린 세이버는 주로 이용자보다는 프로그램 개발업체들이 더 많이 만들어낸다. 또 스크린세이버와 함께 비록 메모리는 조금 들지만 재미있게 화면을 꾸밀수 있는 마우스포인터들도 컴퓨터광들에게는 대인기 품목이다. 주로 윈도우용인 이런 유틸리티들은 작은 용량으로 기분좋은 컴퓨터를 만들어준다는 데 장점을 찾을 수 있다. 스크린 세이버를 제공하는 많은 사이트 중 가장 대표적인 사이트는 이름에서부터 알 수 있다.

다름아닌 스크린 세이버스 프롬 A-Z 에서는 정말로 A부터 Z에 이르기까지 다양한 스크린세이버와 마우스포인터를 분류해놓고 있다. 우선 접속을 하면 현재 미국 국내 랭킹 1위부터 10위까지의 다양한 스크린 세이버들을 즉석에서 다운로드 받을 수 있고, 이외의 자신이 원하는 스크린 세이버들을 알파벳순으로 정리하여 보여준다. 또 이 곳에서는 윈도우용 배경화면(월페이퍼)들도 여러 가지 갖고 있고 이외의 스크린 세이버를 제공하는 사이트들로의 연결이 가능하다. 재미있는 스크린 세이버를 구해 친구들에게 전자메일로 선물을 해보자. 인터넷 시대에 어울리는 좋은 선물이 아닐까?

## 다섯 번째 이야기
### 인기영화 쥬만지 홈페이지

개봉하자마자 큰 인기를 얻고 있는 로빈윌리엄스 주연의 영화 주만지의사이트를 찾아가보자. 콜럼비아 트라이스타사의 영화 주만지는 25년전 주만지라는 이름의 게임을 하다가 게임속에 갇혀버린 사람과 다시 25년후 그 게임을 시작하게 된 두 어린이의 SF 어드벤처 영화이다.

컴퓨터 그래픽의 영상속에 살아있는 정글 동물들이 리얼하게 그려진 이 영화의 오피셜 사이트는 소니사가 제공하고 있다.

(주소:**http://www.spe.sony.com/pictures /sonymovies/jumanji /main.html**)

출연배우들의 사진과 관련 자료, 영화 스틸, 또 상영중인 극장의 안내는물론, 영화 촬영 뒷 이야기들, 최신 뉴스 등을 얻을 수 있고, 쥬만지스크린 세이버도 다운로드가 가능하다. 이외에도 무비웹에서는 쥬만지의비평에 관한 자료를 얻을 수 있으며 포스터 등도 찾아볼 수 있다. 이처럼대규모 영화사들은 대부분 자신들의 사이트를 갖고 있고 개봉하는 영화들의 경우에는 영화에 얽힌 많은 이야기와 자료들을 얻을 수 있는 기회를 제공한다. 우리나라 영화들도 점차 홈페이지를 제작해 홍보하고 있다.

## 여섯 번째 이야기
### WWW FAQ

FAQ란? Frequently Asked Question의 줄임말로 번역하면 자주 묻게 되는질문들이라고 할 수 있다. 통신망에 들어가보면 사람들이 궁금해하는 것은거의 같은지 같은 질문이 수시로 올라오고 또 누군가가 그것에 대답을 한다. 이런 일들이 자주 반복되면서 이런 FAQ목록들을 작성하여 아예 데이터 자료로 업로드 해놓는 것이 일반화되었다. 따라서 인터넷에 들어가면 자주 만나볼 수 있는 것이 바로 이 FAQ이다. 문답식으로 이루어진 이 화일들은 묻고 답하는 여러번의 반복적인 시간낭비를 없애고도 빠른 시간에 원하는 주제에 대한 정보를 가장 쉽게 얻을 수 있는 방법이다. 어느 사이트에 접속하더라도 궁금한게 있으면 먼저 FAQ가 있는가 찾아보는게 가장 좋다. 먼저 FAQ를 읽거나 다운로드 받아본 다음 다른 종류의 정보들을 찾아보는 것이 좋다.

월드 와이드 웹 FAQ에서는 월드 와이드 웹에 관련되어 가장 자주 묻게되는 질문과 그 해답들을 모아놓았는데 인터넷 초보자에게는 참 많은 도움을 줄 수 있는 사이트이다. 인터넷 사용자 모두가 영어에 능통한 것이 아니기 때문에 전세계적으로 여러 가지 언어로 번역된 버전이 있지만 불행하게도 한국어 사이트는 찾을 수가 없었다. 월드와이드웹을 처음 대했을 때 가장 먼저 하게 되는 질문은, 과연 이 방대한 연결들 - 인터넷이라는 실체 - 는 누구에 의해 움직여지나 하는 것이다. 사실 딱 누군가를 지목해 이 사람이 혹은 이 집단이 인터넷을 운영한다거나 정비한다고는 말할 수 없다.

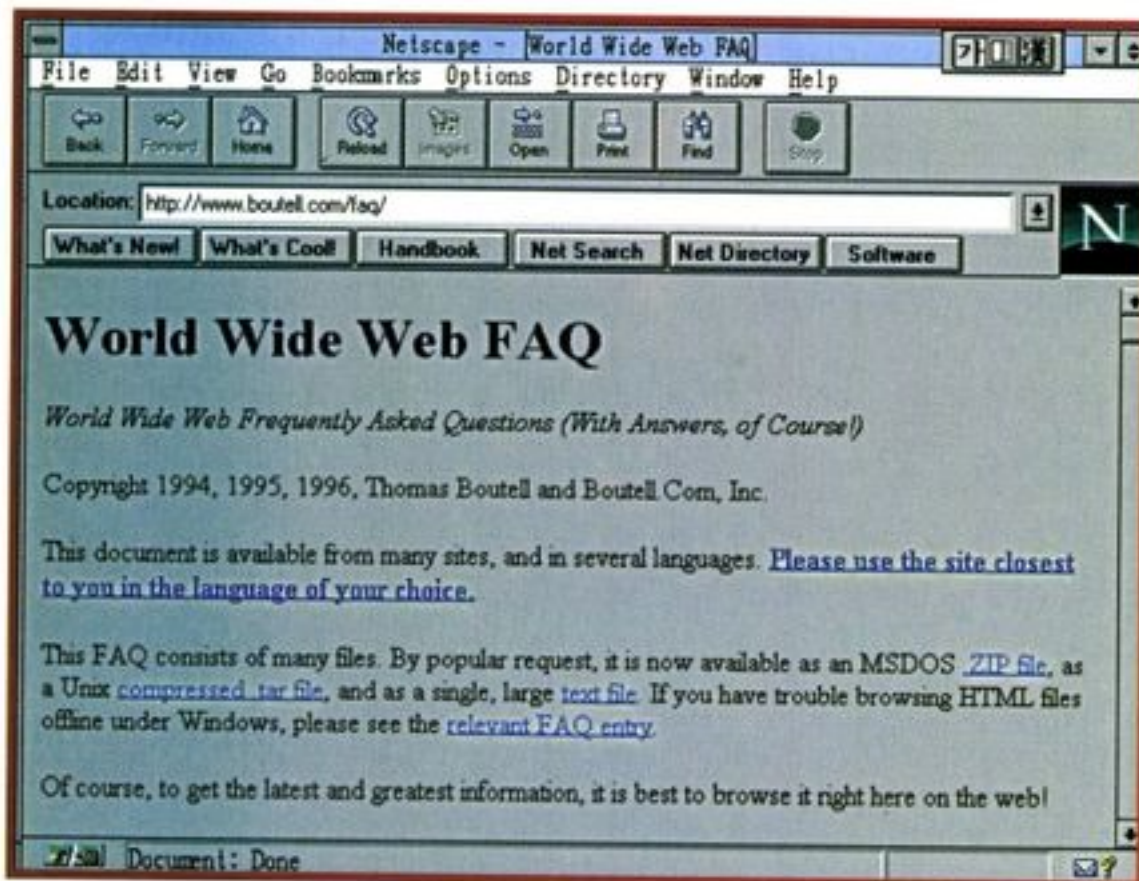
너무 방대하기 때문에 한마디로 정의하기는 어렵지만 누군가 정의를 하려고 시도하는 와중에 새로운 가지가 생기고 연결이 이루어지기 때문이다. 이 사이트에 올라있는 질문들은 HTML은 무엇인가? 이사갔다는 웹 사이트는 어떻게 찾아가는가? (때로 어렵게 얻어낸 주소에 접속을 하면 이 사이트를 찾을수 없다거나, 다른 곳으로 이전했다는 메시지가 떠오른다. 이것에 관한 질문이다) 웹에서 음악을 듣는 법, 웹에 적당한 그래픽 화일은? 등 수많은 질문에 대한 답을 얻을 수 있다.

이곳의 주소는 **http://www.boutell.com/faq**이다.

## 인터넷 PC게임 차트

1월22일자 4째주

| 순위 | 게임 | 제작사 | 장르 |
|---|---|---|---|
| 1 | 디센트2(Decent2) | 인터플레이 | AC |
| 2 | 디센트 (Decent, 쉐어웨어) | 인터플레이 | AC |
| 3 | 넷 핵 3.1 (프리) | 마이크로소프트 | RP |
| 4 | 헥센(쉐어) | id소프트 | AC |
| 5 | 워크래프트2 | 블리자드 | ST |
| 6 | 익스트림 핀볼 (쉐어) | 에픽 | AC |
| 7 | 둠 (쉐어) | id소프트 | AC |
| 8 | 프리셀(프리) | 마이크로소프트 | ST |
| 9 | VGA 행성 (쉐어) | Tim Wisman | ST |
| 10 | 티리언 (쉐어) | 에픽 | AC |
| 11 | 스타 2.0(쉐어) | 스타크로스 | ST |
| 12 | 스타 (쉐어)} | 스타크로스 | ST |
| 13 | 앤밴드(Angband, 프리) | Robert | RP |
| 14 | 3D 레밍즈 | 시그노시스 | AC |
| 15 | 헤레틱 (쉐어) | id소프트 | AC |
| 16 | 어뷰즈(쉐어) | 크랙 돗 컴 | AC |
| 17 | 토이랜드 (쉐어) | Rainald Menge | AC |
| 18 | 터미널 벨로시티 (쉐어) | 3D 리얼 | AC |
| 19 | Mahjongg: The Real Game | Berrie Bloem | ST |
| 20 | 슬릭 & 슬라이드(쉐어) | Timo Kauppinen | SP |
| 21 | 인디카 2 | 파피루스 | SP |
| 22 | 메크워리어 2 | 액티비전 | AC |
| 23 | 라이즈 오브 더 트라이어드 | 아포지 | AC |
| 24 | 스코치 | Wendell Hicken | AC |
| 25 | 인텐터(프리) | VGR | AD |
| 26 | 캐피탈리즘 (데모) | 인터랙티브 매직 | ST |
| 27 | 원 머스트 폴 2097 | 에픽 | AC |
| 28 | Nahlakh (쉐어) | Tom Proudfoot | RP |
| 29 | 와키 힐 | 비비소프트 | AC |
| 30 | 더 디그 | 루카스 아츠 | AD |
| 31 | 모더 | 메이크잇소 | RP |
| 32 | 브레이크 프리 | 소프트웨어스톰 | AC |
| 33 | 마인스위퍼(프리) | 마이크로소프트 | ST |
| 34 | 다크포스 | 루카스아츠 | AC |
| 35 | 제논페이지 | 아포지 | AC |
| 36 | 윙코맨더4 (데모) | 오리진 | SI |
| 37 | 라딕스 | 에픽 | AC |
| 38 | 재즈 잭 래빗 | 에픽 | AC |
| 39 | 터미네이터 | 베데스다 | AC |
| 40 | 시헤븐타워 (쉐어) | J. Daniel Kulp | AC |

(AC-액션, SI-시뮬레이션, ST-전략시뮬레이션, RP-롤플레잉, AD-어드벤처, SP- 스포츠)

# 정보를 쉽게 찾는다, 검색사이트 점검

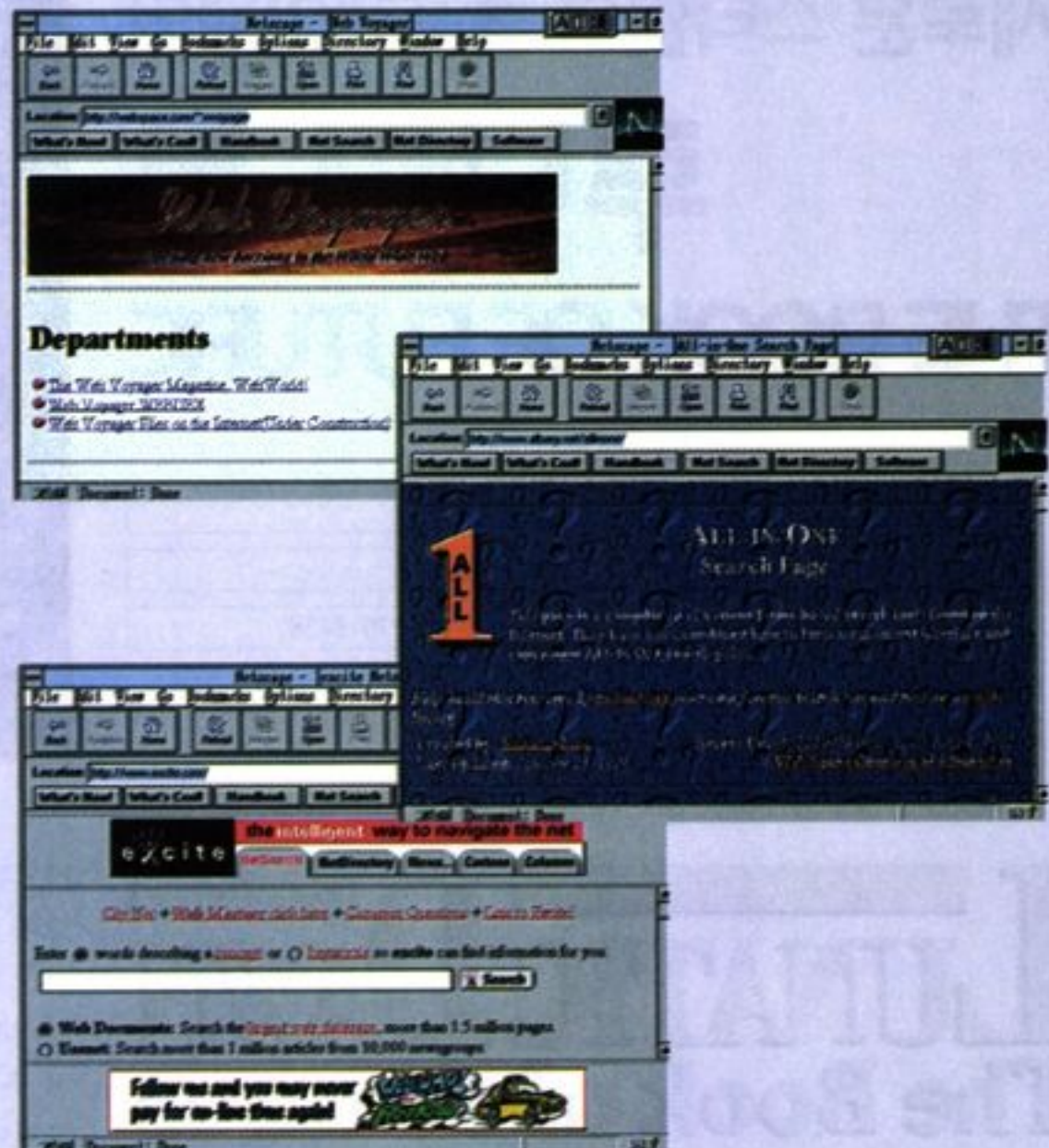
인터넷상에는 정보 찾기를 도와주기 위해서 존재하는 사이트들도 많다.찾고있는 정보가 어디에 얼마만큼 담겨있는지 전혀 알수가 없을때 찾아갈수 있는 곳으로 원하는 정보의 종류나 명칭에 따라 검색할 수 있다. 하지만 이 검색 사이트들도 과연 어디있는지 알지못하면 소용이 없다. 이번호에는 바로 인터넷 항해를 쉽게 해주는 검색사이트들을 정리해본다. 지난호에 소개했던 가장 대표적인 검색 디렉토리 야후는 10만여개의 인터

넷 사이트가 각각 14개의 대주제에 따라 분류되어있고 각각의 주제마다 소주제로 나뉘어 정리되어있다. 물론 야후에 연결된 수많은 사이트들을 검색하기 위해서 야후 자체 검색도 할 수 있도록 만들어져있다. 이곳에서는 웹사이트를 중심으로 뉴스그룹, 유즈넷, 고퍼, FTP 등으로의 연결도 제공하며, 비교적 큰 주제를 찾으려고 할때 적당하다.

검색 디렉토리는 야후처럼 각각의 주제별로 목록을 만들어 놓은 경우를 의미한다. 디렉토리는 원하는 정보를 찾을 때 유사한 내용을 담고 있는 (혹은 유사하게 분류되어있는) 다른 사이트들도 함께 찾아볼 수 있어 편리하지만 아주 특정한 주제를 찾기에는 부적합하다. 아주 특정한 주제를 찾고 싶다면 검색엔진을 이용하는 편이 낫다. 검색 엔진이란 디렉토리와는 사이트들을

데이터베이스화하여 제공하는 서비스를 말한다. 넷스케이프의 넷 서치 메뉴를 클릭했을때 바로 이 검색엔진중의 하나인 INFOSEEK에 접속할 수 있는데 이 곳에서는 원하는 키워드를 포함하는 사이트를 찾아 자신들이 매긴 점수를 기준으로 출력해준다. 가장 괜찮은 사이트라면 먼저나오고 좀 부실하다싶으면 몇화면 후에 표시되는데 주제가 너무 일반적일 경우에는 지나치게 많은 결과물이 나오므로 조금 더 확실한 주제로 입력하는 편이 좋다. 요즘 인기있는 사이트 EXCITE 에서는 자신들의 데이터베이스에 해당 단어를 포함하고 있지 않더라도 관련가능성이 있는 웹페이지를 찾아준다. 국내 통신망에서와 같이 이런 엔진들을 이용할 때는 키워드의 선택이 가장 중요하고 키워드를 이용하는 기술들을 몇가지 익혀두면 좋은데, 몇몇 검색 엔진들은 동시에 여러개의 검색이 가능하고, 일부는 기호를 이용하여 검색조건의 조합이 가능하므로 각각의 사이트의 이용법을 잘 읽어보고 이용하는 것이 시간절약에 많은 도움을 줄 수 있다.

<디렉토리>

| 이름 | 주소 |
|---|---|
| GALAXY | http://galaxy.einet.net |
| THE GLOBAL ONLINE DIRECTORY | http://www.gold.net/gold |
| McKINLEY GROUP'S MAGELLAN | http://www.mckinley.com |
| WEB VOYAGER | http://webspace.com/~wvoyager |
| YAHOO | http://www.yahoo.com |
| YELLOW PAGES,CAN | http://theyellowpages.com/feedback.htm |
| POINTERS TO POINTERS | http://www.homecom.com/global/pointers.htm |

<검색엔진>

| 이름 | 주소 |
|---|---|
| ALLINONE SEARCH PAGE | http://www.albany.net/allinone |
| CUSI | http://web.nexor.co.hk/susilcusi.htm |
| FUN CITY WEB SEARCH | http://www.funcity.com/search.htm |
| W3 SEARCH ENGINES | http://cuiwww.unige.ch/metaindex.htm |
| WEB SEARCH | http://www.biddeford.com;8080/~soaring |
| ALIWEB | http://web.nexor.co.uk/public/aliweb/aliweb.htm |
| CUI'S W3 CATALOG | http://cuiwww.unige.ch/w3catalog |
| EXCITE NET SEARCH | http://www.exite.com |
| INFOSEEK | http://cuiwww.infoseek.com |
| WORLD WIDE WEB YELLOW PAGES | http://www.mcp.com/newriders/wwwyp/index.htm |
| NIKOS | http://www.ms.com/cgibin/nikos |
| OPEN TEXT INDEX | http://www.opentext.com;8080 |
| WEB CRAWLER | http://webcrawler.com |

한가지 더 알아둘 사실. 검색 엔진이나 디렉토리를 이용할 경우에는 때론 자신이 어디 어디를 지나쳤는지 잊을때가 있다. 이때는 사용하고 있는 웹 브라우저의 성격을 잘 이용해야 한다. 가장대표적인 넷 스케이프는 책갈피(bookmark)를 이용하여 기억해 둘만한 사이트를 표시해 놓을 수 있다. 해당 사이트가 화면에 출력되었을때 책갈피 메뉴 중에서 add bookmark를 선택하면 이제 넷 스케이프 이용시 한번에 이곳으로 옮겨갈 수 있다. 또 자주 들를 필요가 있어보이는 사이트는 아예 주소 창에 등록을 시켜놓고 이용하는 쪽이 좋다. back과 foward아이콘을 잘 이용하여 스스로의 디렉토리를 완성할 수 있다. 최근에 알려진 소식은 야후를 능가하는 엄청난 사이트가 개발중이어서 논란인데 이는 세계 각국어로 만들어진 웹 검색 디렉토리가 등장할 것이라는 얘기. 해당 사이트에 접속한 후 원하는 언어를 고르면 이제 아주 쉽게 모국어로 안내되는 사이트들로 이동할 수 있게 된다. 이 소문때문에 그간 월드 와이드 웹의 주가상승과 함께 상종가를 달려오던 야후사의 주식도 조금은 불안해보이는데 아마 야후에서도 곧 비장의 카드를 내놓지않을까한다.

## 새로운 스타일의 롤플레잉게임

# 루나틱 돈

# THE BOOK OF FUTURE

| 장 르 | 롤플레잉 |
|---|---|
| 제작사 | 아트딩크 |
| 유통사 | 쌍용(02-270-8438) |

LUNATIC DAWN
The Book of Futures

**[루나틱 돈: the book of future ]는 루나틱 시리즈의 하나로 일반적인 스타일의 롤플레잉 게임이 아닌 자신이 일을 정해서 할 수 있는 새로운 스타 일의 게임이다.**

## 게임의 특징

루나틱 돈은 게임의 순서대로 비밀을 풀거나 시나리오에 따라 자신이 진행해야 할 길이 정해져 있는 롤플레잉 게임과 달리 자신이 하고 싶은 모든 일을 할 수 있는 새로운 스타일의 롤플레잉 게임이다.

게이머는 한마디로 암살자가 되어서 요인을 암살하거나 가까운 곳의 던전에 살고 있는 몬스터를 죽이거나 자기 마음대로 여러나라를 모험하면서 돌아다닐 수 있다. 즉 게이머는 시나리오에 얽매이는 일이 없이 자신이 하고 싶은 모든 행동을 할 수 있다.

이것이 [루나틱 돈]시리즈의 최대 특징이었으나 이번 THE BOOK OF FUTURE 에서는 또다른 전혀 새로운 요소가 들어있다.

전작에서는 게이머가 죽던가 아이가 생기지 않은 상태에서 탐험자가 탐험에서 은퇴할 경우에 게임이 끝나게 되었다. 그러나 이번의 시리즈에서는 자손이 없어도 게임을 계속할 수 있다. 자손이 없는 경우에는 다시 새로운 캐릭터를 만들어서 새로운 시대를 플레이하면 된다. 물론 자신의 아이가 태어난 경우에도 전혀 다른 캐릭터를 만들어서 게임을 진행하는 것도 가능하다.

이런 경우 자신의 자손은 NPC 캐릭터가 되어서 게임의 세계에서 생활을 하게 된다.

## 탐험자로서의 존재의식을 가져야...

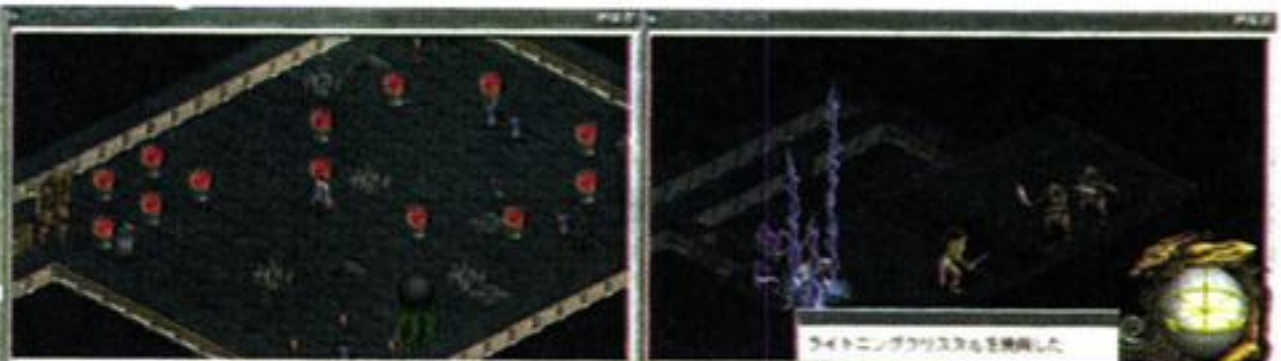
루나틱 돈에서는 자신이 탐험자로서의 존재의식을 갖지 않는다면 게임을 즐길 수 없다. 즉 아무데서나 의뢰가 날아들어 오는 다른 롤플레잉 게임과는 달리 자신이 직접 의뢰를 찾아야 한다. 기본적으로는 여관에서 일을 받고 탐험을 시작하는 것이 정해진 순서이지만 의뢰에도 여러가지의 유형이 있어 배달, 암살, 몬스터 퇴치 등이 있다.

멍청하게 의뢰를 기다리고 있으면 다른 탐험자들이 좋은 의뢰는 모두 받아가 버리니 좋은 의뢰가 있을 경우 빨리 빨리 의뢰를 받아둔다. 물론 조금 야비하긴 하지만 다른 탐험자에게 아이템을 찾게 한 다음에 그 아이템을 슬쩍하는 방법도 가능하다. 물론 마을내에 나쁜 소문이 퍼지면 곤란하지만...

[자유로운 탐험]을 테마로 해서 만들어진 루나틱 돈에서 게이머는 자신이 원하는 지방에 마음대로 가거나 일을 자기 마음대로 선택해서 일할 수 있다. 단지 지금까지의 시리즈와 다른 점이라면 게임을 시작하기 전에 세계의 창조를 하게 된다는 점이다. 이 의미는 세계의 지형을 결정하는 것이 아니고 게임의 배경이 되는 대륙이 평화스러운 세상이 될 것인가? 아니면 혼돈의 세상이 될 것인가? 라는 점이다.

### 루나틱 돈에서 등장하는 국가의 역할

이번에 등장하는 국가에는 [日出], [中津], [로말], [자하라]의 4개 국이 등장한다. 각각의 나라들에는 어떠한 모티브가 존재하고 건축물이나 아이템에 있어서 각각 전혀 틀린 모습을 가지고 있다. 또한 이들 국가들에게는 세력 범위라는 것이 있어서 탐험자의 활약에 따라서 국가들의 세력도가 변화해 나가는 경우도 있다.

즉 주인공이 악의 마성을 지닌 국가에 협력할 경우 그 국가는 점점 강대해져 악의 세력이 어느덧 대륙의 절반 이상을 차지하는 경우도 있다. 이러한 요소가 있기 때문에 일생을 악의 국가에 바쳐 그 나라의 공신이 되는 것을 목표로 하는 것도 가능하다.

마법문명과 무기 문명의 강약또한 이 세계의 창조 메뉴에서 결정할 수 있다. 이 메뉴에서 여러가지를 손댈 경우 게임 스타트의 환경이 변한다. 세계를 평화로운 시대에서 시작해 악의 나라에 가담해 세계를 악으로 충만한 세계로 바꾸는 것도 좋다.

## 도시에서의 일

도시에서는 선악의 속성이 있어서 서로 세력을 확대간다. 사원에 돈을 투자하면 도시는 점차 확대되어 가고 주위의 마을에도 영향을 미치게 된다.

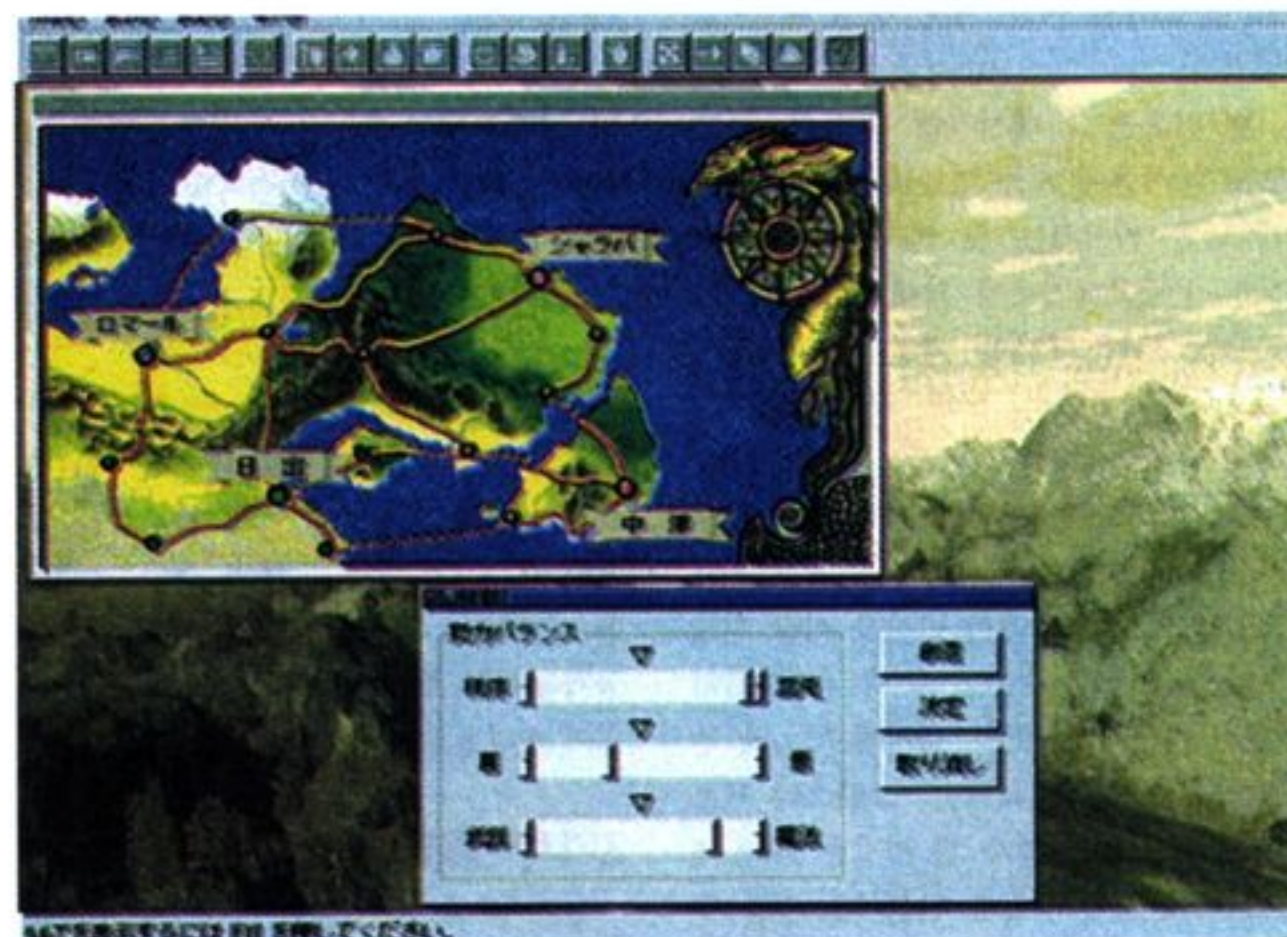
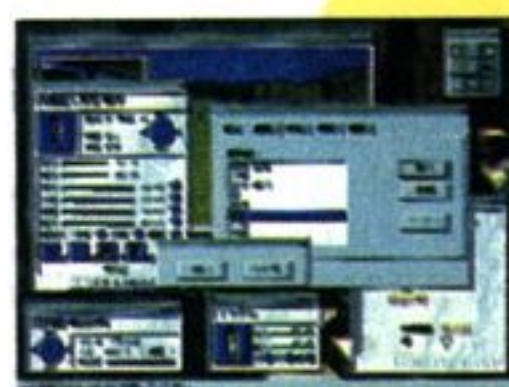
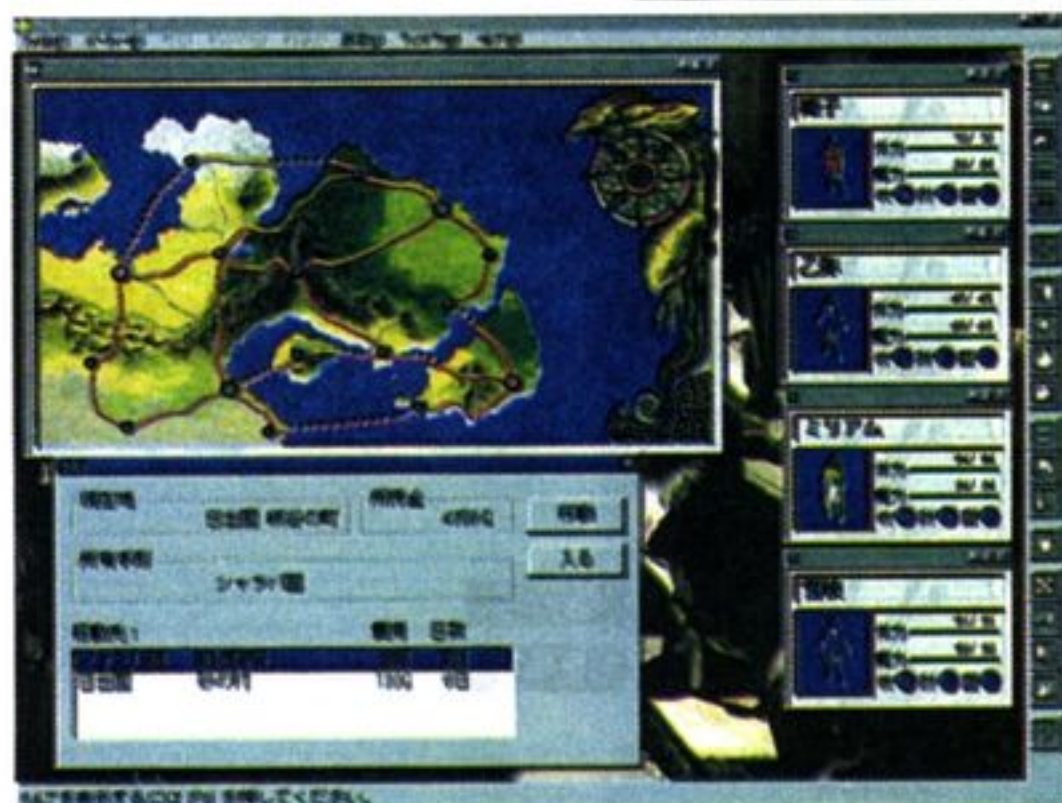
도시에는 무기상, 사원, 여관 등이 있고 기본적으로는 여관에서 일이나 동료를 찾아 정보를 수집한 다음 탐험에 나서게 된다. 또 전작처럼 훈련장에서 돈만 있다면아무데서나 수업을 받을 수 있는 것이 아니고 어느 정도의 훈련을 쌓아야만 수업을 쌓을 수 있다. 배달만을 해서 돈을 모으고 돈이 모이면 훈련을 쌓는 그런 간단한 게임 운영은 이제 더 이상 통하지 않는다. 그리고 집을 하나 사놓은 다음에 아이템 만을 보관하는 것이 아니고 아이템을 판매하는 것도 가능하다. 게이머 자신이 아이템을 파는 상인이 되는 것도 가능하다.

## 던전에서의 역할

던전은 루나틱 돈 시리즈의 던전을 그대로 하고 있으며 시점은 쿼터 뷰의 시점을 그대로 채택하고 있다. 그렇다고 완전히 똑같다라고는 말하기 힘든 점이 있는데 함정 등의 장치가 훨씬 다양해 졌으며 많은 수의 지형이 추가 되었다. 따라서 던전에서 훨씬 박력있는 모험을 즐길 수 있으며 물이 떨어지는 소리나 몬스터 들의 괴성 등 다양한 효과음이 지원되고 있다.

그리고 어쩌다가 운이 좋으면 자신의 아버지나 지난 번에 플레이한 캐릭터의 시체를 발견할 수도 있으니 던전을 잘 찾아보는 것도 재미있는 일일 것이다.

## 전투 포메이션

전투는 리얼 타임제의 필드 전투가 아니라 턴제로 바뀌어졌다. 기본적으로 조작할 수 있는 캐릭터는 주인공만이지만 동료에게 말을 걸거나 명령을 내릴 수도 있다. 전투에서 특히 주의해야 할 점은 포메이션이다. 물론 전위에 전사계열의 캐릭터를 세우고 후위에 마법사 계열의 캐릭터를 세우는 것이 당연하지만 적에게 배후를 찔린다던가 측면에서 공격을 받는 경우도 있을 수 있으므로 항상 유리한 위치를 확보하는 것도 전투의 요령이다.

# 일지매전 2
## 블랙 오메가넷을 막아라

| 장 르 | 액션 |
|---|---|
| 제작사 | 단비 시스템(02-3448-3225) |

**단비 시스템이 마이러브의 출시에 이어 올 여름을 겨냥하여 제작 중인 일지매전2 - 마크로 캐릭터는 게임성을 대폭 강화하고 보다 스토리 충실함에 치중했다.**

### 바람이의 모험

일지매전 2는 컴퓨터 「하이파로스」 네트웍을 통해 모든 일이 처리가 되는 글로벌 사이버 네트웍(Global Cyber Network : G.C.N.)을 지배하려는 전문적인 해커집단인 「블랙오메가넷(Black-Omega Net:B.O.N)」과 그것을 막으려는 한 소년의 모험담이다.

### 2015년

전 세계는 G.C.N인 컴퓨터 통신망으로 서로 연결이 되어 재택근무, 온라인 쇼핑, 홈뱅킹, 원격의료진단 등 거의 모든 일이 컴퓨터를 통해서 이루어지는 세상이 된다.

G.C.N.은 UN의 주도로 1999년 「인터넷(INTERNET)」을 모체로 전세계의 모든 중대형 컴퓨터 및 가정용 컴퓨터까지 연결시킨 초대형 네트웍이다. 이 G.C.N.을 통해 올해 각 나라는 하나의 통합화폐 즉, 신용전자지폐를 사용하여 전 지구가 하나의 커다란 경제권으로 통합되었다.

하나의 커다란 네트웍, 전 인류의 네티즌화, 하나의 엄청난 경제권 _

이것은 탐욕스러운 정치인과 경제인에 의해 지구촌 여러곳에서 조금씩 불씨가 되어 재난으로 다시 탄생하기 시작했다.

### 2250년

이제 지구는 잦은 핵실험과 전쟁으로 지구를 평화의 별이 아닌 전쟁과 고통의 별로 바뀌어 버렸다. 위험한 핵실험의 결과로 지구의 땅은 절반이 오염되어 식물도 자라지 못하는 척박한 땅이 되고 말았다. 전쟁으로 전 인류의 20%정도가 희생이 되었고 오염되지 않은 땅에서 살기 위해 이주를 위한 치열한 살육전이 일어나기도 했다. 마침내 오염되지 않은 땅에 정착한 인류는 지구를 구하기 위해서 새로운 컴퓨터 시스템 「하이파로스」의 조언을 받아들여 다시 한번 전 지구를 네트워화했다. 그러나 이번 네트웍은 지구 환경을 되살려 오염된 땅이 살아있는 땅으로 변화되고 싱싱한 야채와 꽃과 나무가 있는 지구를 만드는 것이 임무였다. 지구는 점점 아주 조금씩 파란빛을 나타내기 시작했다.

그러나_

지구 한쪽인 오염된 땅에 숨어서 사는 한 무리의 집단에 의해 지구는 다시 정지해버렸다. 그들의 이름은 「블랙 오메가넷」이다. 그들은 평화롭게 사는 정착민들을 싫어했으며 평화자체를 싫어했다. 그들은 「하이파로스」의 회로에 바이러스 프로그램을 넣고 점차 더 지독한 바이러스 프로그램을 퍼트렸다. 그들은 지구의 모든 네트웍을 못쓰게 만든 후 자신들이 그 땅의 지배자가 되겠다고 메시지를 남겼다. 작은 싸이트부터 하이파로스의 관리기관에까지 미리 사전 경고 메시지를 남겼다.

전 인류는 그 메시지를 듣고 볼 수 있었고 두려움에 치를 떨었다. 이제 온전하게 남은 싸이트는 몇 안되었다. 이것이 모두 블랙오메가넷에 의해 전부 정복되는 날 그날은 지구의 파멸과 같은 날이었고 「하이파로스」 또한 완벽하게 그들 손에 넘어가게 된다.

오염되지 않은 지역중 가장 깨끗한 지역은 한국이었다. 한국에서는 어린 천재 소년들을 모아 장래의 나라를 이끌 지도자들을 만들고 있었다. 그 중 한 사람인 「한바람」은 하루종일 「하이파로스」와 접속하여 보안 프로그램인 「그린스타 프로젝트」를 하고 있었다. 한 바람은 가상 네트워내에 가상 인물을 만들어 그것을 수행하고 있었다. 한바람이 쓰고 있는 싸이트에도 블랙오메가넷의 경고메시지가 날아왔다.

한국을 구하기 위해 나아가 지구를 구하기 위해 모든 소년들은 바람을 도왔다. 한바람은 자신이 가장 좋아하는 마크로 캐릭터인 「일지매」를 가상 네트워상에 존재시켜 그들을 막기 시작했다.

이제 게이머는 바람이다. 블랙오메가넷을 막아내며 마비된 시스템을 정상적으로 회복시켜주는 「일지매」를 잘 성장시켜 임무를 하나하나 완수하도록 노력해야 한다.

이번 일지매전2 - 마크로 캐릭터는 일지매1에서 여러가지 아쉬웠던 점들을 의견 수렴하고 게임방식과 그래픽을 새롭게 추가했다.

### 게임의 특징

#### 여러가지 방식의 독특한 3차원 배경지원

일지매 1에서는 단순한 3차원 스트레이트 배경에서 게임을 즐겼던 반면 이번 스페셜에서는 고속 스피드 배경과 장애물 배경및 좌우 턴이 가능한 3차원 배경을 지원한다.

#### 게임성의 강화

주인공들의 공격동작을 기존의 과녁맞추는 방식에서 발사하는 무기가 적을 향하는 방식으로 바뀌어 보다 다양한 슈팅을 선보인다. 주인공들의 화려하고 다양한 공격동작을 조정시스템의 보완으로 조정하기 쉬워졌고 난이도 또한 쉬어졌다.

#### 3가지 게임뷰형식 지원

일반적으로 좀 떨어진 위치에서 주인공

의 등을 보며 플레이를 하던 방식외에 주인공의 바로 뒤에서 주인공의 뒷머리가 화면에 보이며 플레이를 하는 방식과 게이머가 바로 주인공이 되어서 배경화면만을 보며 플레이하는 방식이 지원된다.

## 게임진행방식

### 1 스테이지

스테이지는 크게 8개이며 각 스테이지에는 2개의 서브 스테이지가 있다.

서브 스테이지에서 다음 서브 스테이지로 넘어갈 때는 자연스러운 비주얼이나 동작을 이용하여 바뀌게 된다. 두개의 서브 스테이지를 완수하면 상점을 갈 수 있다. 각 스테이지는 예전 일지매 1과 같은 스타일에 뒷배경을 변형한 형태와 확실한 속도감을 주는 스테이지 그리고 좌우로 이동이 가능한 입체적인 배경을 지닌 스테이지등이 랜덤하게 진행된다.

### 상점 이동방식

각 스테이지의 마지막 서브 스테이지를 완료했을 때는 화면이 바뀌며 상점 아가씨가 상점에 갈 것인지 의견을 물어보고 Y, N냐에 맞춰서 적당한 대사가 나온다. 상점에 들어가기로 하면 화면에 물건 메뉴가 나타난다. 구입하고자하는 물건을 선택한 후 나가기를 선택하면 상점에서 빠져나온 후 다음 스테이지로 넘어가게 된다. 상점에서는 여자와 게임을 할 수 있다. 원하는 돈을 걸고 가위바위보게임을 해서 3판 2승이 되면 이긴편에서 돈을 가지는 게임이다.

### 주인공 공격방식

주인공은 공격 총알을 적에게 발사하게 된다. 기존의 필살 시스템 또한 기를 모은 후 공격키와 점프키를 동시에 누르면 발사된다. 주인공마다 점프키를 지정하여 주인공이 위험한 경우에는 점프로 피할 수 있게 한다.

## 주인공 및 캐릭터 소개

### 일지매

### 곤다르

서울 남산을 배경으로 우리나라의 중소 싸이트중 하나이다. 곤다르가 싸이트를 정복한 후 싸이트명을 바꿔버렸다. 곤다르는 신비의 도술인 [복제탄도술]을 지키고 있다. 곤다르를 이기면 도술은 게이머의 것이 된다.

### 가이샤르

캐나다의 오대호를 배경으로 큰 싸이트 중 하나이다. 이 싸이트역시 카이샤르가 정복한 후 싸이트명이 바뀌었다. 카이샤르는 신비의 도술인 [뇌전도술]을 지키고 있다.

### 너클

신비의 갠지즈강가에 위치한 인도에서 가장 큰 싸이트중 하나이다. 너클은 원래 선하고 참선을 좋아했으나 블랙오메가넷의 함정에 빠져 거미인간이 되고 말았다. 너클에게는 강력한 [폭뢰도술]을 부릴 수 있는 힘이 있으나 그를 이기면 게이머 이 도술을 쓸 수 있다.

### 테클라

후지산 정상에 있는 일본의 대표적인 싸이트이다. 테클라는 원래 싸이트 관리자 중 한명이였으나 블랙오메가넷의 하수인으로 고용되어 관리자들을 다 죽이고 관리자의 위치에서 블랙오메가넷의 충실한 싸이트가 되었다. 이 싸이트에는 [낙석 도술]이 간직되어 있다.

### 큐브

라틴의 대표적인 나라 브라질의 최고 수준의 개인 싸이트이다. 이 곳의 큐브는 브라질에서 네트웍 전문가로 최고위치에 있는 인재이나 돈과 명성을 위해 자신의 싸이트를 블랙오메가넷에 인계하였다. 이 싸이트에는 [금강불괴술]이 간직되어 있다. 이 도술을 얻게되면 게이머는 일정시간 불사신이 된다.

### 실버

프랑스, 독일, 이태리 등 유럽을 배경으로 한 유럽 최고의 싸이트이다. 전 유럽의 정보를 가지고 있는 이 싸이트는 전세계의 녹색화를 지향하는 싸이트이나 블랙오메가넷의 강력한 바이러스에 의해 시스템이 모두 정지되어 버렸다. 이 싸이트를 정상적으로 회복시키면 [수룡도술]이라는 비술이 구한 이에게 전달되어진다고 전해진다.

### 킹데빌

블랙오메가넷의 근원지인 남극지점이다. 킹데빌은 심성이 좋지않은 과학자들을 자신의 수하로 부리며 이 지구를 완전히 자신의 것으로 만들려고 한다. 자기 자신만을 알며 남들을 사랑하지 않고 오히려 죽이려하는 그 잔인함이 블랙오메가넷 힘의 근원이다.

### 챠오

천안문이 보이는 중국의 큰 싸이트중 하나이다. 이 사이트는 중국의 전통문화와 무술을 알리는 싸이트였으나 블랙오메가넷의 힘에 밀려 싸이트를 빼앗겨 버린 후 챠오 싸이트로 이름이 지어졌다. 이 싸이트에는 숨겨진 비술인 [지진도술]이 숨겨져 있다.

**현재 단비 시스템 일지매2 개발진의 진행상황은 약 50%정도 진행되었으며, 차후 적절한 난이도 등 게임의 마무리 진행 중이다. 현재 예정으로는 올 여름이 되기전에 완성된 작품으로 공개될 예정이다.**

# 은하의 수호자 뫼비우스 함대
# 뫼비우스 링크

| 장 르 | 전략 시뮬레이션 |
|---|---|
| 제작사 | I.MAGIC |
| 유통사 | 쌍용(02-270-8438) |

**뫼비우스 링크는 우주 전략 시뮬레이션 게임으로 일본에서 많은 인기를 끌고 있는 I.MAGIC사의 게임이다. 국내에 삼성과 KCT가 공동으로 출시한 은하영웅 전설 4EX와 2월에 SKC에서 출시되는 팩스 임페리아와 비교해볼 만한 게임이다.**

은하표준력 00498년. 시이다 변경 생계 135.

도시 연방군과 제국군으로 양분된 우리 은하.

7년간 은하계 지배에 야망을 접을 수 없었던 제국군은 드디어 전투 준비 완료라는 스피커의 우렁찬 소리와 함께 은하 도시 연방군은 또다시 긴장이 집중된다. 여신의 회의에서 새로운 운명을 맞은 은하계를 구하고자 뫼비우스 함대의 출격을 명령하게 된다. 은하의 수호천사_뫼비우스 함대차세대형 에너지 페루도리어쿠터를 실험하고 있는 연방군의 고에너지 실험 연구소에서 사소한 폭발 사고가 발생하나 실험실안에 있던 모든 에너지가 순차적으로 점화되자 혹성 전체가 붕괴

되는 사건이 발생했다.

연방군은 모든 에너지를 잃어버리자 은하내의 심한 불균형과 많은 파문이 발생하지만 가장 큰 문제는 연방군의 우주 전함이 제국군의 전함수와 수적으로 많은 차이가 발생한다는 점이다.

광활한 우주 전장에서 단 몇 척의 우주 전함으로 모든 전선을 사수하기에는 이미 한계 상황을 넘어 버렸고 남은 방법이라고는 12기의 방위 위성이 수비하고 있는 난공 불락의 제국군 요새 아레스를 폭파하는 것 뿐. 연합군은 죽음을 무릅쓰고 또다시 네미시스로 향한다. 우주의 태양은 그들의 여로에 단순히 그림자만 드리울 뿐이다.

## 게임에 들어가서...

컴퓨터는 제국군으로 설정되어 있고 모든 지도를 이용하여 작전을 수행한다. 컴퓨터의 지략에 맞서 뫼비우스 함대를 이끌고 은하계의 평화를 맞이하면 된다.

도시연방군의 뫼비우스 함대가 제국군을 격파하는 시나리오.

게임을 처음 실행할 때는 시나리오를 반드시 로드해야 하는데 이때 나오는 비주얼 신에서 게임을 끝내기 위한 임무가 부여된다. 잘 읽고 게임에 들어가야 한다.

**1.제국군 행성 거점을 점령하거나**

**2.제국군 전투 불능 상태**

**3.제국군 주 항성 점령(메인 거점)하면 시나리오가 종료된다**

위의 사항은 반대로도 작용한다. 만약 제국군이 도시 연방군을 위의 상태로 이끌게 되면 자연히 뫼비우스 함대의 시나리오가 종료된다.

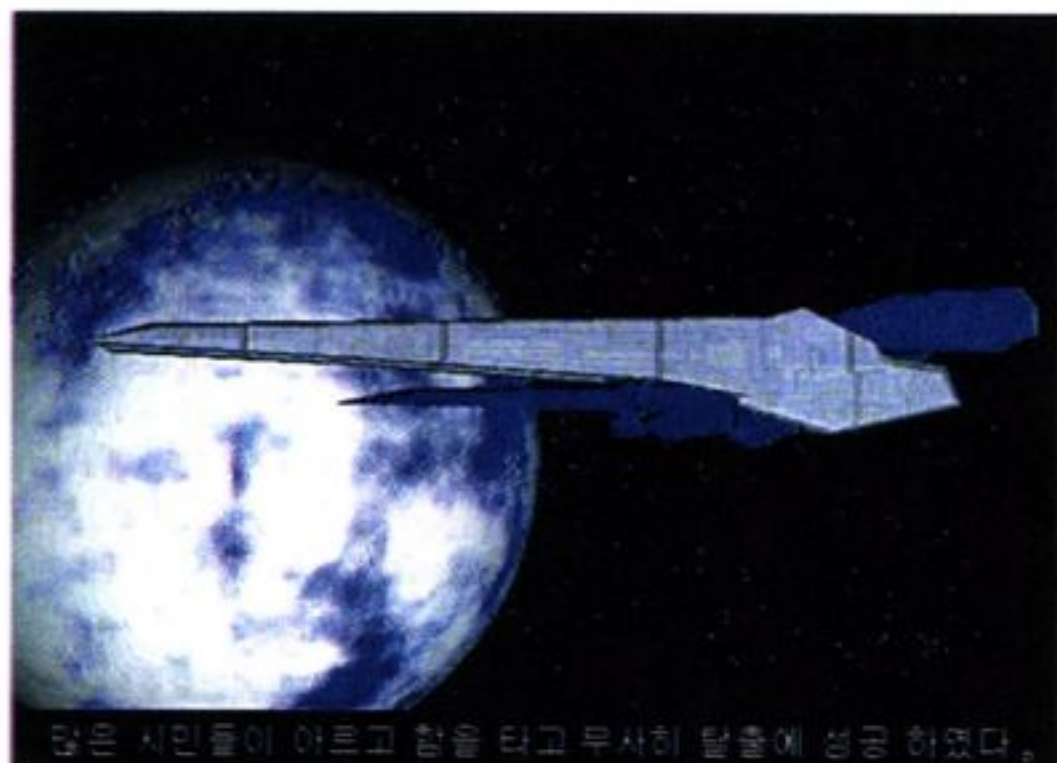
시나리오 로드후 연방군의 항성에서 함대를 출격시켜 함정이 함대에 합류되면 함대가 편성된다. 함대 편성 후 함대의 행동 방침은 전투 상태로 설정되고 턴 이후 계산, 전투, 결과 평가를 실행한다. 경제요소, 전략적 환경 등을 고려하여 전략적인 면과 전술적인 면을 조직적으로 운용하지 않으면 컴퓨터의 상당한 알고리즘에 시간을 낭비하는 결과를 초래한다.

## 공격 범위의 차이

게임에 들어가면 상대와 본인의 공격범위의 차이를 화면상에 쉽게 알 수 있다. 공격범위가 협소한 전함 앞에 공격범위가 넓은 우주선을 배치해 두면 제국군이 공격을 한다 해도 연방군이 입는 타격보다 제국군의 타격이 더욱 크다. 공격 범위에 따른 배치에 많은 신경을 써야 한다.

## 타격에 따른 방어력의 차이

| 방어력 대 | 기함, 전함, 중순양함 |
|---|---|
| 방어력 소 | 기마함, 경순양함, 운송함 |

함대의 종류에 따라 방어력에 차이가 있다. 제일 처음 적 주포 함대에 바로 앞에서 공격을 받으면 상당한 타격을 입게 된다. 그러므로 방어력이 강한 한대를 제일선으로 배치하고 방어력이 낮은 순으

로 차례차례 배치한다. 이런식으로 배치를 해야 제 일선이 받는 타격과 세번째에 위치해 있는 전함의 타격이 어느 정도 비슷해져 우주선의 손실을 최대한으로 줄일 수 있다. 일반적으로 기함, 전함, 중순양함 등은 방어력이 높게 설정되어 있고, 기마함, 경순양함, 운송함 등은 방어력이 매우 낮다. 그러나 기함의 방어력이 높다해서 제 일선에 투입한다면 큰 문제가 발생한다. 이 기함이 격침되어 버리면 함대를 통솔할 수 있는 능력을 잃어버리기 때문에 방패로

사용할 전함 한대를 반드시 앞에 위치시켜야 한다. 또 우주선이 격침된다 해도 다시 생산할 수 없기 때문에 방어력 등은 항상 머리에 넣어두자

근접전에서는 바로 타격을 얼마나 최소화 하는가에도 중점을 둬야 한다.

타격이 너무 커서 방어력이 지탱하지 못할 때 차례차례 우주선이 침몰해간다. 공격을 많이 받은 우주선이나 침몰하려는 우주선이 있으면 재빨리 후방의 배치하여 강한 함대와 위치를 바꾸고 우회하여 앞과 뒤를 순환시켜 함대를 격침당하지 않도록 주의한다.

지도 중에는 블랙홀이 있고 전장의 위와 아래가 분단되어 있는 경우 전력이 한쪽으로 편중되지 않도록 전투를 한다. 우선 최초의 함대를 편성한 곳 위에 있는 제국군 혹성 전력이 연방군보다 크기 때문에 에너지의 확보을 위해 연방군이 중립 혹성을 점령한 후 점령 함대를 편성한다. 그러나 방위용 함대를 편성하는 것 만으로는 역부족이다. 제국군의 공격이 상당히 격렬하기 때문이다. 한가지 안심해도 되는 것은 제국군은 중립 혹성을 점령하지 않기 때문에 되도록이면 빠른 시간내에 중립 혹성을 점령해야 한다.

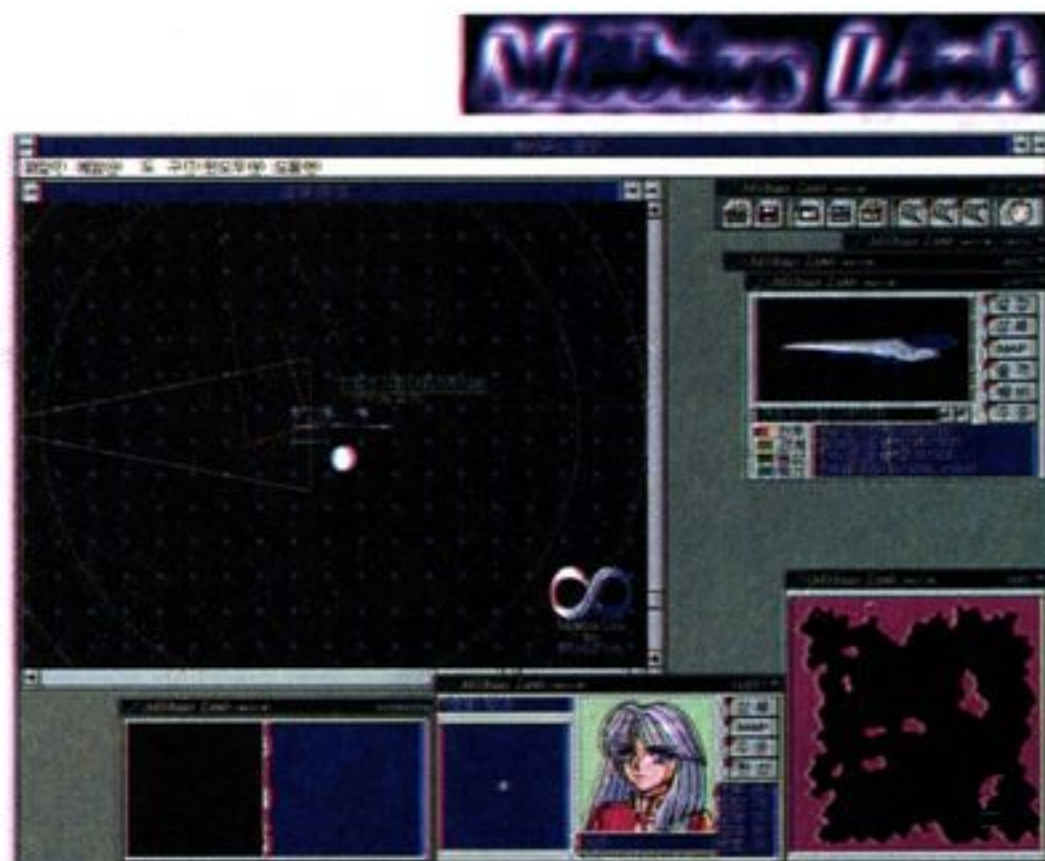
## 위험 지역, 블랙 홀

블랙홀은 모두가 알고 있듯이 뭐든지 빨아드리는 존재다. 당연히 뫼비우스 함대와 제국군 함대도 가까이 접근하면 삼켜버린다. 그러나 이것을 잘 이용하면 아주 싱거운 전투를 벌일 수 있다. 블랙홀 근처에서 전투하되 가능한한 제국군을 가까이 가도록 한 후 블랙홀로 몰아 붙이면 아주 즐겁게 승리할 수 있다. 그러나 적의 컴퓨터도 이 사실을 알고 있으므로 너무 가까이 접근해서 연방함대가 블랙홀에 빠지지 않도록 한다.

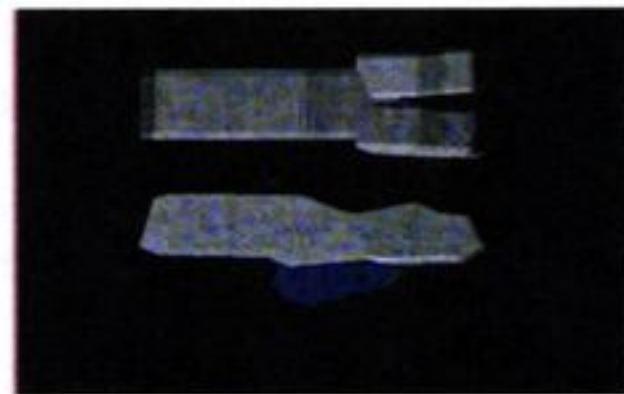
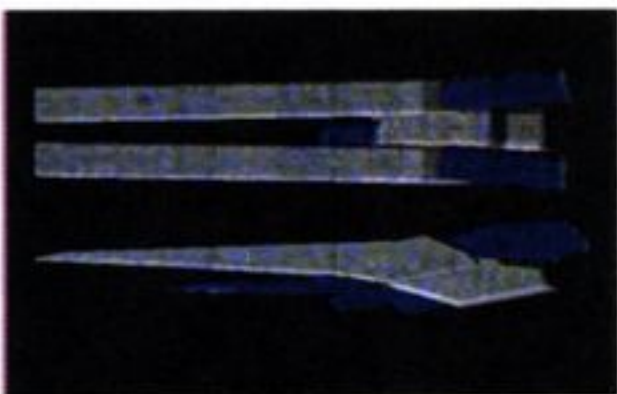
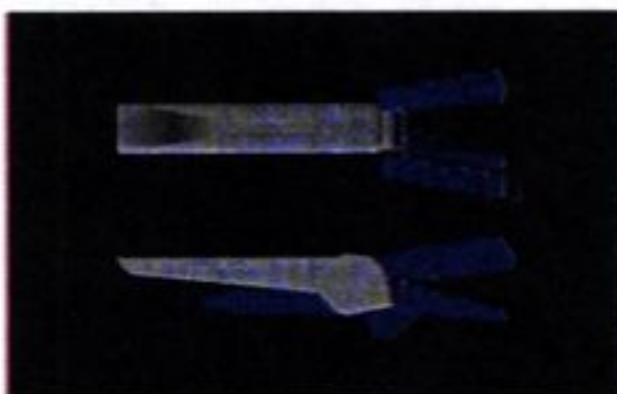
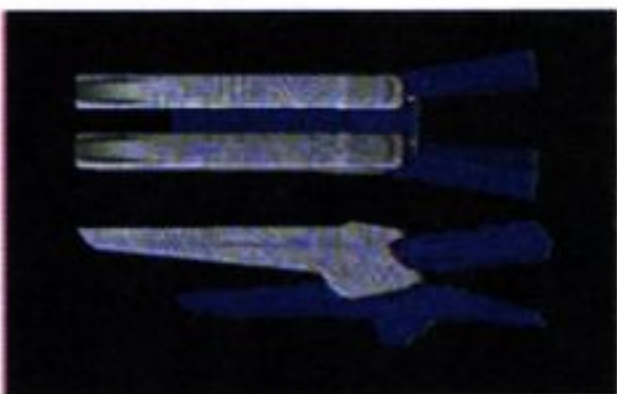
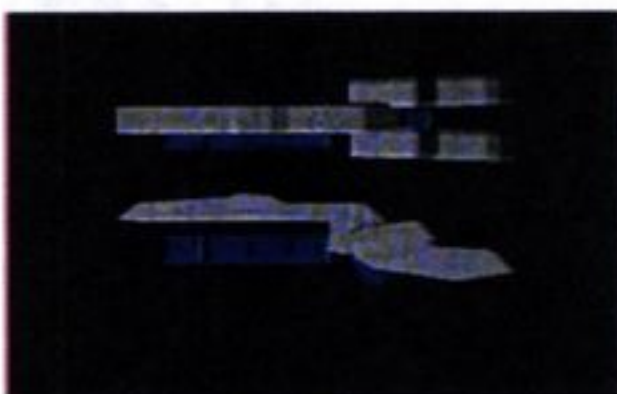
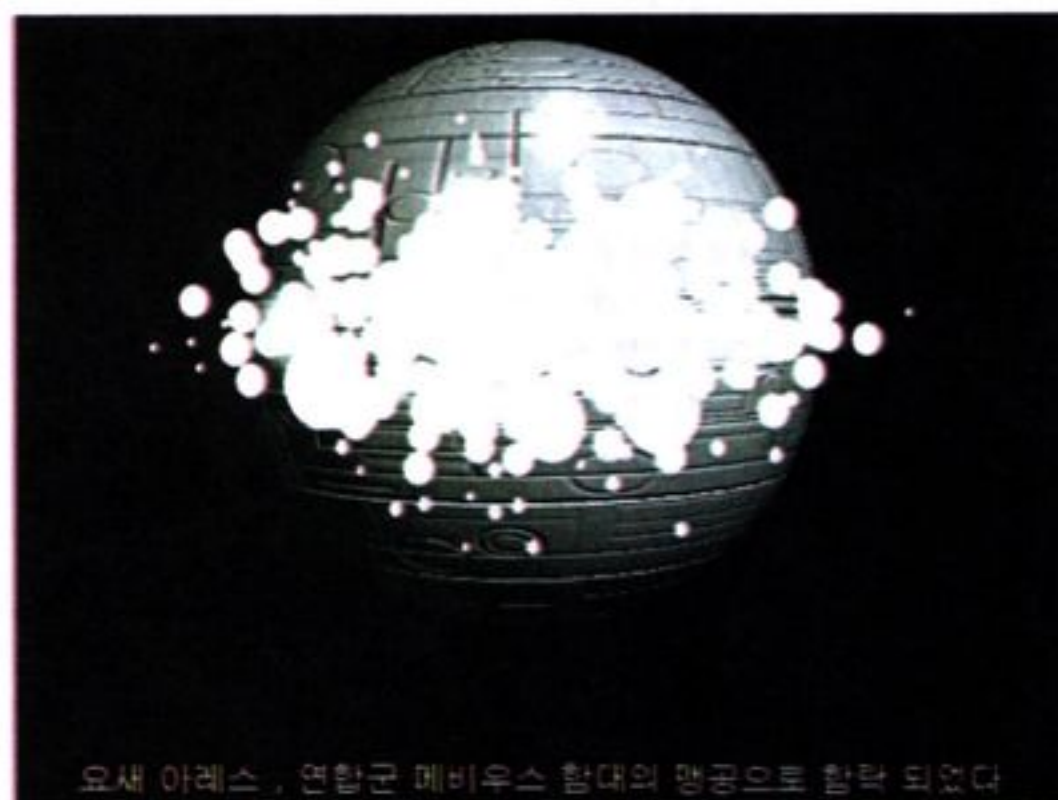
## 함대의 방향

다음으로 주의할 것은 전투때의 전함 함대의 방향이다. 정면에 제국국이 있는데 가로로 향해 있거나 뒤를 향해 있으면 공격범위에서 벗어나버리기 때문에 공격에 상당한 영향을 미친다. 게다가 적의 공격도 정면으로 받는 경우와 가로나 배후에서 받는 경우 타격의 차이가 현저하게 나타나므로 위험하다. 그러므로 공격과 방어 모두 신경을 쓴다면 함대의 방향은 승패와 달려있는 중요한 변수이다. 최후에는 무기 선택이다. 대부분의 함대는 공격 무기를 선택할 수 있다. 그러나 거리와 공격 범위를 생각하지 않고 무기를 선택해 버리면 제국군에게 원하는 정도의 타격을 입힐 수 없으므로 무기의 선택에 대해 경험을 쌓는 측면에서 공격한다.

## 게임의 특징

WinG를 이용한 게임으로 한글 윈도 3.1, 윈도95 모두 스크롤과 모든 그래픽 처리를 폴리곤 애니메이션을 사용하여 부드러운 스크롤과 그래픽을 연출한다. 또한 게임을 하기 위해 매뉴얼을 읽을 필요없이 마우스만으로 모든 조작이 가능하고 한글화된 도움말을 게임 중간에 실행할 수 있어 게임을 보다 즐겁게 진행할 수 있다.

게임 중에 펼쳐지는 각각의 상태를 창으로 표시하여 각종 레이더 및 함대의 공격 범위 및 이동 경로 등을 쉽게 알 수 있어 함대를 적절히 배치하면 천하 무적의 뫼비우스 함대를 만들 수 있다.

### 주의할 점

한글화된 게임이기 때문에 영문 윈도 사용자라면 한메한글을 띄어야 한다.세밀하고 광활할 우주를 배경으로 삼고 있기에 반드시 800*600이상, 256색 이상의 그래픽 정의를 해야 한다. 제국군의 함대에 승리하기 위해서는 주변의 제국군보다 강한 함대를 편성해야 하는데 구체적으로 함대와 중순항함중 공격력 방어력에 따른 강력한 함대로 만들기 위해 전함과 중순양함만으로 함대를 편성해도 좋다.

# PC통신의 세계로...

## 제 3회 다양한 통신의 세계

## (1) PC 통신에서의 고급 사용 테크닉 & 묘수들 10선

### 여러 사람에게 동시에 편지를 보내자

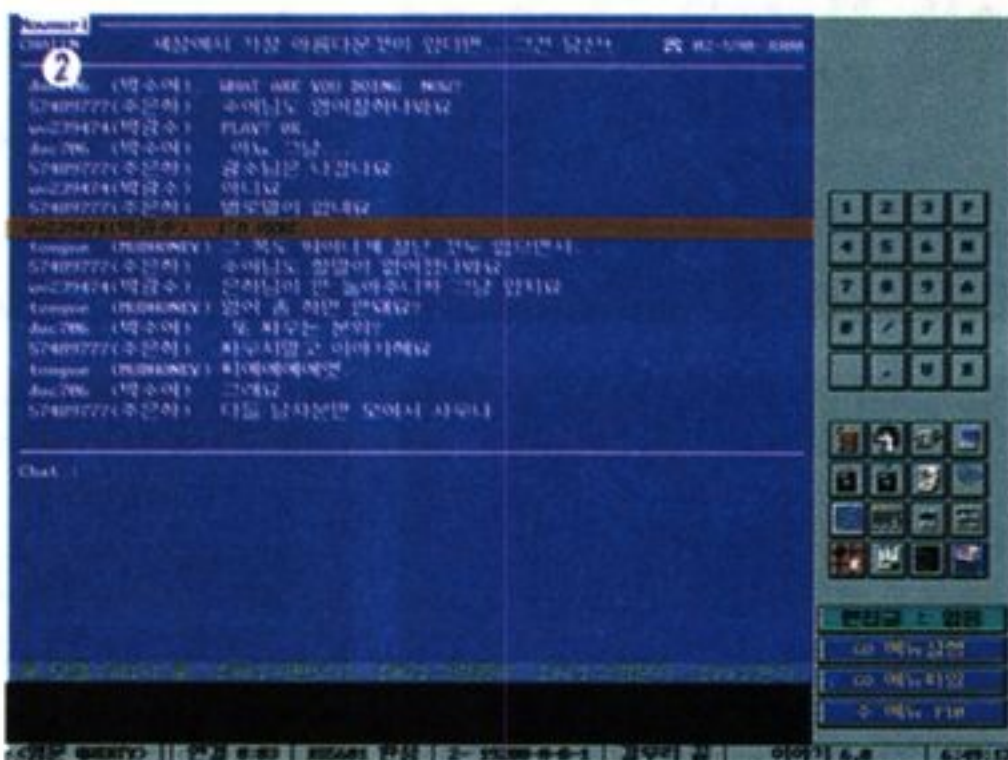
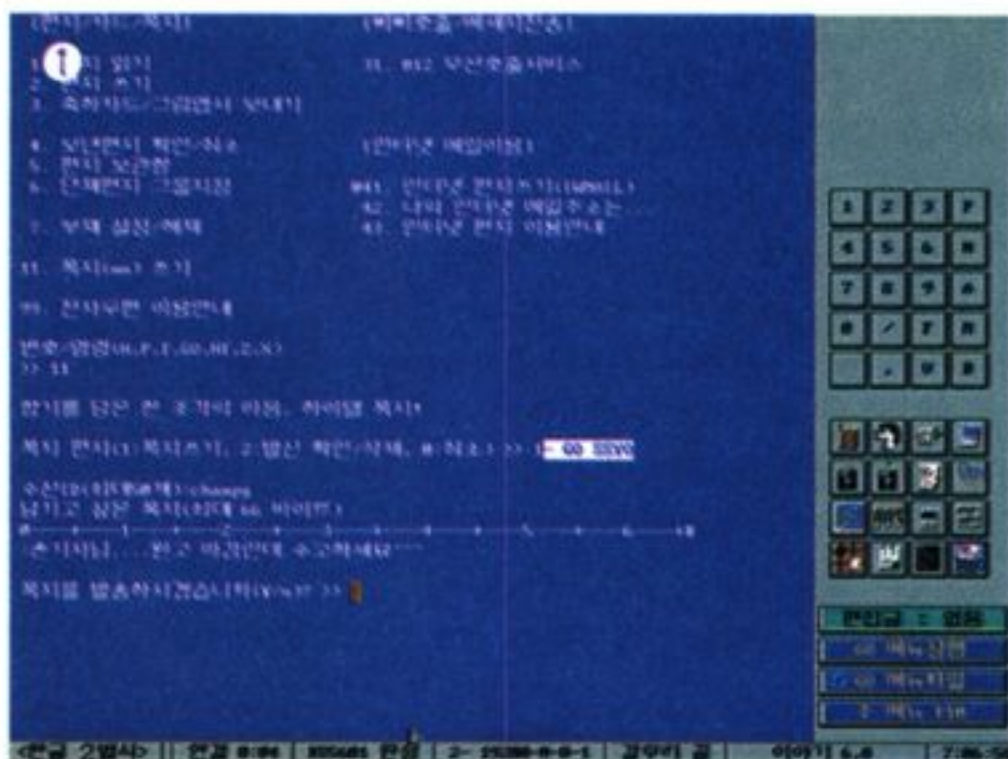
하나의 편지를 여러 사람에게 보내야 할 때 [수신]과 [참조]란에 ID를 일일이 입력하는 것도 여간 귀찮은 일이 아니다. 즉 다수의 이용자들에게 편지를 자주 보내야 할 때 대단히 유용한 도구가 [주소록]이다.

예를 들어 자신이 친목으로 볼링동아리의 회장을 맡고 있을 때 그들의 ID들을 주소록에 등록해 두면 좋다. 그러면 편지를 띄울 일이 있을 때 수십 명의 ID를 일일이 입력할 필요없이 주소록의 대표명만 입력하면 되기 때문이다. 하이텔의 경우 하나의 주소록에 50명의 ID를 등록할 수 있으며 또 이러한 주소록을 최대 10개까지 저장해 둘 수 있다.

우선 주소록을 작성해보기 위해서 편지 메뉴에 있는 [주소록 관리] 메뉴에 들어가자. 여기서 새로운 주소록을 만들려면 〈W〉를 입력한다. 그 다음 이어지는 질문에 그룹 대표명을 입력해 놓는다. 그룹명은 7자 이내의 한글이나 14자 이내의 영어이어야 한다. 그룹 대표명이 결정되면 한글 17자 이내로 그룹에 대한 설명을 달 수 있다. 이 작업이 끝나면 그룹에 소속시킬 이용자들의 ID를 직접 등록하는 화면이 나타난다. 하나의 그룹에 50명까지 등록할 수 있는데 각각의 ID 사이에는 공백을 넣어주면 되고 모두 입력해 넣었으면 마지막으로 엔터를 누른다.

특정 그룹명에 등록된 이용자들에게 편지를 보내려면 [편지 쓰기]로 이동한 다음 [수신]란에 〈@〉와 함께 그룹명을 입력하면 된다. 그러면 [볼링동]이라는 그룹에 등록된 모든 회원들에게 편지가 배달된다.

### 쪽지 기능을 자주 이용하여 친목 도모를 더하자

보통 편지를 쓰기 위해서는 사용자 아이디를 입력하고 본문을 쓰기까지 여러 가지 복잡한 메뉴를 거쳐야 한다. 그러나 솔직히 일반 안부 편지 정도의 양을 그렇게 쓴다는 것은 시간 낭비이며 정보 낭비이다. 따라서 이 새로운 쪽지 기능을 가지고서 한줄 정도 간략히 써보자. 또한 쪽지 기능은 상대방이 접속하였을 때 초기 접속 화면에 화면에 표시되기 때문에 메일 메뉴에 들어가서 일일이 확인하지 않고도 볼 수 있으며 접속 후에 처음 받는 메시지이기 때문에 훨씬 반가움을 느낀다. BBS에 따라서는 쪽지를 수신했으면 [답신 쪽지를 남기시겠습니까?] 하면서 묻는데 답신 쪽지로서 상대방에게 고마움을 표시하자.

### 채팅에서 남의 글 훔쳐서 장난치기

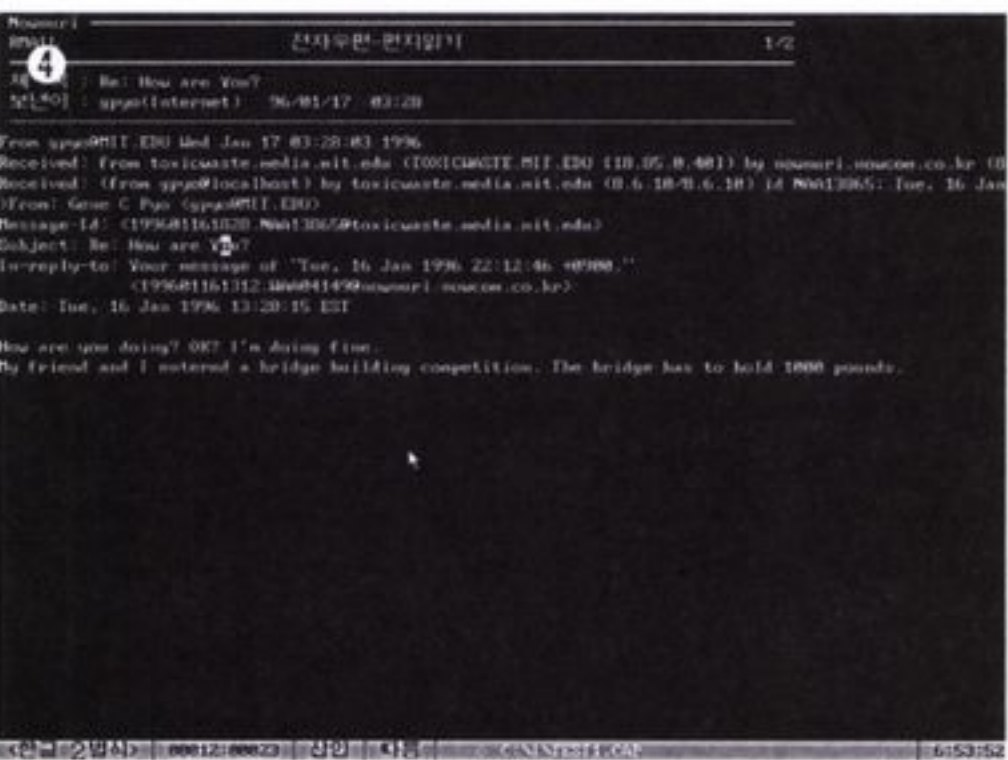
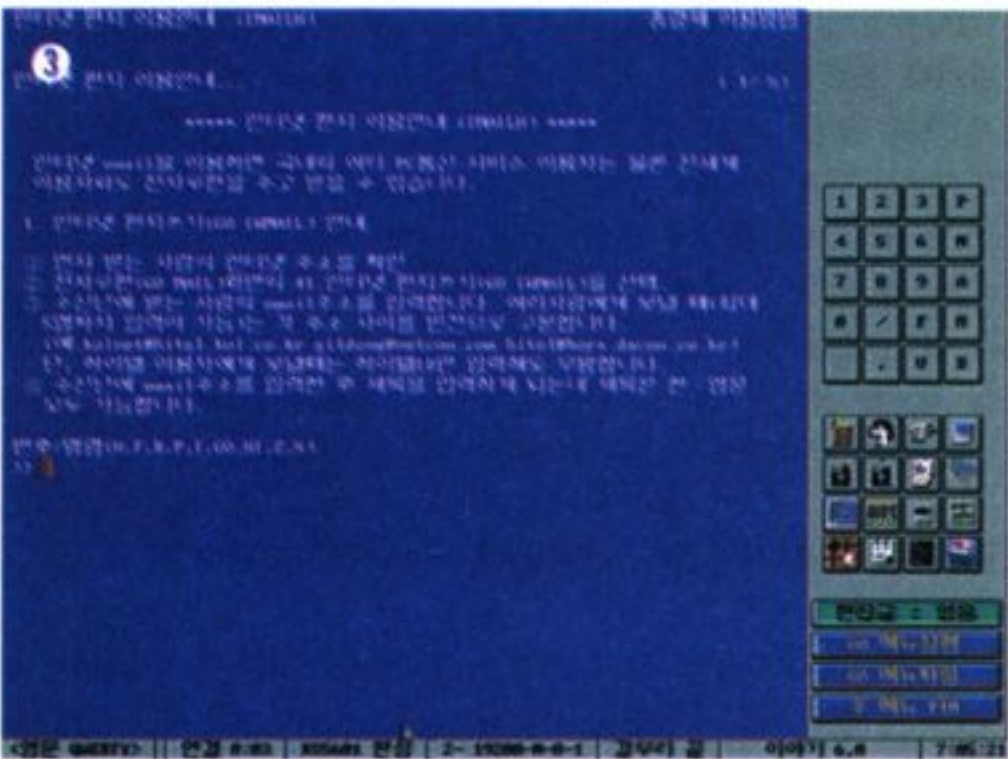
우선 이 방법을 실행해보기 위해서는 지난호 연재를 참고하거나 채팅 모드와 챙긴글 보기에 대해 알아야 할 것이다. 이야기 프로그램 상에서 우선 채팅 모드 〈ALT+C〉로 들어가서 단축키인 〈CTRL+A〉를 눌러준다. 그러면 화면에 주황색 줄이 생긴다. 이것을 화살표 키를 이용하여 위로 움직이면서 원하는 줄에 놓고 엔터 키를 치면 그 줄 전체가 채팅 모드로 떨어진다. 또한 굳이 키보드만으로 조작할 것이 아니라 마우스를 이용해 줄을 그으면 더욱 편리하게 사용할 수 있다.

이 기능은 챙긴 글 보기〈F5〉와 만나면서 더욱 그 활용 범위가 넓어진다. 즉 채팅 모드에서 챙긴 글 보기로 지나간 화면을 뒤져서 〈CTRL〉로 원하는 줄에 놓고 엔터를 치면 된다. 즉 원하는 글을 다시 쓰는 번거로움을 피해 주는 것이다. 이 기능의 용도로는 대화 중에 상대방이 자신의 말을 알아듣지 못하였을 때에 다시 강조하기 위해서 사용하기도 하며 외우기 힘든 문자를 사용하거나 아이디를 반복할 때 사용하면 좋다.

### 인터넷 편지 이용으로서 해외 친구들과 펜팔을...

인터넷은 세계 공용의 언어가 되었으며 누구나 세계 어디서나 동시간에 정보를 교환할 수 있게되었다. 인터넷 연재는 본지에서도 따로 지면을 할해하여 연재를 하고 있기 때문에 굳이 따로 설명은 하지 않겠다. 그러나 반드시 WWW나 윈도우 상의 넷스케이프 같은 프로그램으로 각 통신망의 인터넷 서비스에 접속하지 않고서도 인터넷에서 사용하는 전자 우편인 E-MAIL를 쓸 수 있다.

이러한 기능이 최근에 가능해진 이유가 바로 국내 인터넷 시스템의 확장으로 인해서 각 BBS간에 들어오는 선로로서 인터넷 사용자간에 메일 교환 정도는 가볍게 할 수 있게 된 것이다. 따라서 인터넷 편지를 지원하는 통신망에 아이디가 있다면 누구나 세계 공통의 E-MAIL 주소를 갖게 된 것이다.

우선 편지 메뉴에 들어가서 인터넷 편지 쓰기 코너에 들어간다. 그러나 상대편에게 편지를 쓰기 위해서는 그 사람의 E-MAIL 주소

## 대화실에서의 기본예절

**(1) 자기 소개를 지나치게 길게 하거나 화려한 ANSI를 써서하지 말자.**

자기 소개를 할 때 지나치게 친절한 나머지 거의 한 화면이 넘어가게 하거나 ANSI 코드를 사용하여 색깔을 바꾸어 이용자의 눈을 흐리게 하는 일부 이용자들이 가끔 눈에 보인다. 대화방에서는 간단히 상대방이 원하는 것들에만 대답을 하고 추후에 대화를 나누다가 좀더 소개를 할 수 있는 여건이 주어질 때에 해도 늦지 않다.

**(2) 상대방에게 불쾌한 질문을 삼가자.**

사용자에 따라 다짜고짜 상대방의 개인 신상을 묻는 경우가 많다. 그럴 경우 상대편은 당황하여 피하게 되는데 그러면 그 사용자는 자꾸 물음을 되풀이하면서 다른 이용자의 눈살을 찌푸리게 한다. 공개 대화방은 둘만이 이용하는 것이 아니라 모든 사용자가 이용하는 것이기 때문에 상대방에게 불쾌한 질문이라면 아예 삼가하며 가능하면 귀속말로서 하자.

**(3) 다른 사람의 아이디를 사용하였을 때는 사용자 이름을 제대로 밝혀주자.**

간혹 자신의 아이디가 아닌 친구나 아는 사람의 아이디로 대화를 하게 되는 경우가 발생한다. 즉 아이디 이름과 지금 대화하고 있는 사람의 이름이 서로 불일치 하는 경우이다. 이러할 때는 이야기의 채팅 모드의 말머리 기능을 이용하여 누구인지를 밝혀주면 서로간에 편할 것이다.

**(4) 인사에 인색해지지 말자.**

부득이한 경우를 제외하고 대화실에 들어갈 때나 나올 때에는 반드시 다른 이용자들에게 인사를 하도록 하자. 사용자가 들어가거나 나올 때에는 자동으로 호스트 상에서 알려주기는 하지만 예의상 환영 인사를 해주거나 간단히 상황 설명을 해줄 정도의 인사는 해주는 것이 에티켓이다.

**(5) 존대어를 사용하는 것은 채팅의 기본이다.**

PC통신 상에서는 상대방의 얼굴을 보고하거나 잘 아는 사람끼리 하는 것이 아니고 동시 다발적으로 새로운 대화 그룹이 만들어지기 때문에 서로간에 존댓말을 사용하는 것은 기본이다. 따라서 상대방의 허락없이 친근하게 생각하고 함부로 반말을 쓰게 되면 감정이 잘못 전달되어 오해를 사게 되는 수도 있다.

일반적으로 PC 통신 상에서 상대방에 대한 호칭은 [~~~씨]가 아니라 [~~~님]이라고 하는 것이 친근하며 아이디나 이름 뒤에 [님]자를 붙이는 것이 좋다.

**(6) 대화방은 일부 사용자만의 전유물이 아니다.**

일부 공개 대화방에서는 일부 사용들이 끼리끼리 뭉쳐서 반말뿐만 아니라 욕까지 왔다갔다 하는 방이 있다. 이들은 서로 친분관계이기 때문에 다른 사용자들이 들어와도 자신끼리만 대화를 나누고 다른 사람은 따돌리려고 한다. 공개 대화방은 다같이 사용하라고 있는 것이지 일부 사용자들만의 전유물이 아닌 것이다. 한정된 대화방 개수를 좀더 좋은 방 향으로 활용해야 할 것이다.

❶쪽지 보내기 화면
❷대화방 예절을 지키자는 안내문
❸하이텔의 인터넷 편지 이용 안내
❹미국MIT 대학으로부터 자신의 인터넷 편지함으로 날아온 편지를 에디터로 검색한 화면
❺대화방 예절을 지키자는 안내문

를 알아야 한다. 예를 들어 나우누리에서 아이디가 kokomo인 사람의 인터넷 아이디는 kokomo@nownuri.nowcom.co.kr이 된다. 그리고 나우누리 아이디가 한글인 사람은 숫자로 표기해야 하는데 숫자 조합이 좀 복잡하다. 이러한 사람들의 인터넷 아이디를 알기 위해서는 pf 명령어를 이용하여 아이디 검색을 하면 호스트에서 친절히 가르쳐준다.

자신의 인터넷 아이디 역시도 이러한 방식으로 찾으면 될 것이다. 인터넷 아이디는 세계 어디서나 공용으로 쓰이기 때문에 만약 자신이 세계 도처에 배낭 여행을 떠난다면 최근 유행하는 패션 명함에 자신의 인터넷 E-MAIL 주소 정도는 적어두는 것이 자신의 주소를 일일이 적어주는 것보다 훨씬 유용하다.

일단 위와 같이 주소를 그대로 사용자 ID를 적는 란에 기입했으면 제목을 쓰면 된다. 그다음은 편지 형식을 적는 란이 있는데 에디터를 이용하여 편지를 쓸 수 있으며, 파일 전송도 가능하다. 하지만 여기서 주의해야 할 것은 우리 나라의 경우에는 이야기 에뮬레이터를 주로 사용하여 한글을 사용할 수 있지만 상대방에서는 한글을 지원하는 에뮬레이터를 사용하지 않기 때문에 영어를 써줘야 한다는 것이다. 그렇기 때문에 자신의 해박한(?) 영어 실력으로 자꾸자꾸 간단한 회화 정도부터 쓰다보면 어느덧 영어 작문 실력이 향상되어 있을 것이다. 그리고 참고적으로 이 인터넷 편지는 편지 확인 메뉴가 불가능하므로 일단 발송된 편지가 상대편이 받았는지는 확인할 수가 없다.

❶삐삐기능을 이용하여 문자 삐삐를 보낼 수 있다
❷나우누리안에 오재철씨의 윈도우즈 강좌 코너 화면
❸LAP LINK 4.0을 실행하여 노트북과 데스크 탑을 연결한 화면

## 화상 통신 기능을 이용하여 그림 엽서를 보내보자

하이텔이나 천리안에는 그림편지를 주고받을 수 있는 곳이 있다. 하이텔에는 [전자 우편] 메뉴 속에 [축하 편지 보내기]란이 마련되어 있으며 천리안에는 [그림 정보/만화/동화] 메뉴 속에 [게시판/그림엽서/축하카드]가 있다. 여기서는 하이텔에서 그림 편지를 주고받는 방법을 중심으로 설명하기로 하겠다.

우선 이야기 6.0이상의 버전이나 화상 통신을 이용하는 에뮬레이터를 가지고서 접속후 [축하 편지 보내기]에 들어가서 7까지 항목 중 하나를 선택하면 자신의 목적에 따라 바탕 그림이 보여준다. 바탕 그림을 살펴본 후에는 상대방의 아이디를 입력한 후에 제목과 간단한 내용을 적으면 호스트 상에서 그 그림에 적합한 후에 배열을 한 후 예쁜 그림 엽서를 출력해준다.

## 대화실에서의 기본 예절을 익히자

최근 통신 인구가 기하 급수적으로 늘어나자 이제 통신은 언론 매체 이상의 힘을 갖게 되었다. 자신이 무심코 뿌린 한마디가 사회 전체에 파장을 일으킬 수도 있으며 얼마전 가요계 표절 사건의 경우도 PC통신에서의 논란이 크게 활성화되어 진실 여부를 가리는데 큰 역할을 하였다.

그 게시판 사용에 못지 않게 이 대화실 사용은 더욱 큰 주의를 요하게 된다. 즉시 내뱉는 말이기 때문에 자신의 손가락 놀림을 잘못할 경우 상대편에게 큰 충격을 줄 수도 있으며 많은 사람들을 불쾌하게 할 수 있다. 따라서 대화방에 들어가기 전에는 다음과 같은 주의 사항 등을 우선적으로 숙지할 필요가 있다.

## 개인 일정 관리란을 이용해 다이어리를 대신한다

바쁜 일상에 쫓기다보면 자신의 스케줄을 제대로 파악하지 못한 채 낭패를 입는 경우가 종종 있다. 다이어리에 아무리 많은 내용을 볼펜으로 써놓는다고 하더라도 펼쳐보지 않으면 그것은 말짱 헛일이다. 그러나 자신이 매일 정기적으로 PC통신을 이용한다면 다이어리 기능을 대신할만한 막강한 기능을 이용할 수 있다. 예를 들어 자신의 신상 관리 코너에 있는 일정 관리란에 들어서서 중요한 기념일등을 입력해보자. 초기 접속시에 오늘 있을 일정 등을 하이라이트하여 화면에 표시해주기 때문에 오늘의 일을 잃어버릴 일이 없다. 특히 이러한 일정관리는 보통 1년 단위로 설정해 줄 수 있기 때문에 한번에 일목 요연하게 작성할 수 있다.

그 외에도 개인 보관함에는 여태까지 받은 편지중 중요한 편지 등을 장기적으로 보관할 수 있으며 명함 관리는 데이터 베이스 프로그램을 대신하여 일정 키워드를 임의로 설정하여 관리할 수 있다. 또한 각 통신망마다 BBS에 접속한 시간이나 메뉴별 통계등을 알려주어서 추후에 전화료를 계산할 때 통신을 얼마만큼 했는지 계산할 수 있다.

## 자신의 프로필 관리에 충실하자

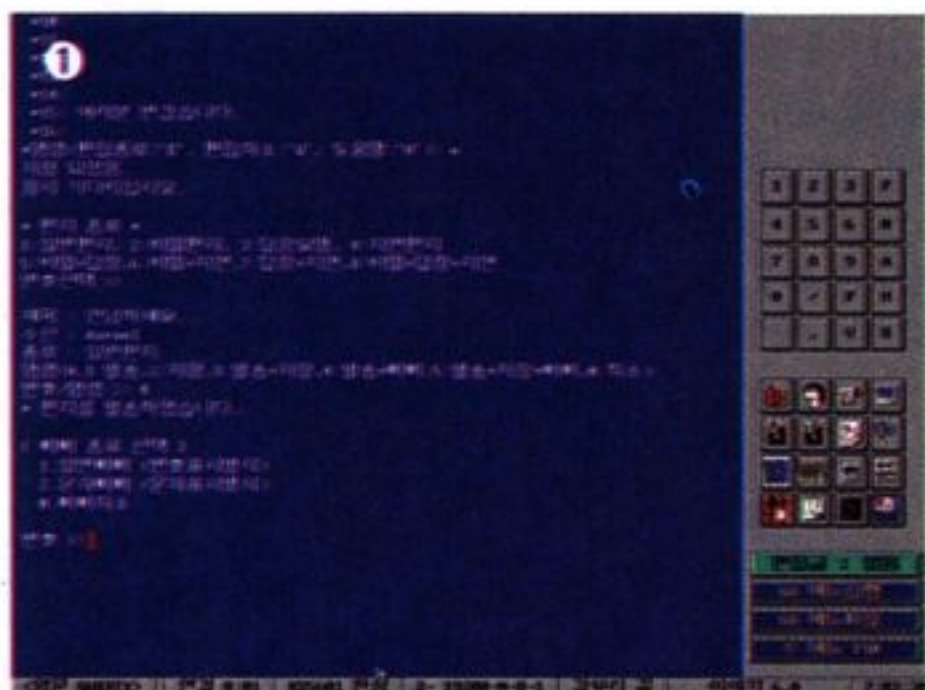
PC통신 상에서 PF 했을 때 나오는 프로필은 자신의 얼굴과 같다. 따라서 프로필에는 자신의 직업이나 학교 정도를 써주는 것은 나중에 혹시 오랜 친구를 우연히 만날 수 있는 기회를 제공한다. 또한 최근에는 나우누리에서 프로필에 자신의 사진을 넣을 수 있는 기능을 마련하였다. 자신의 신상 정보 코너에 들어가서 자신의 사진이 스케닝된 파일을 입력시켜놓으면 되며 다른 이용자가 자신의 사진을 보기 위해서는 image 명령어를 이용하면 텍스트만이 아니라 화상 정보도 볼 수 있다. 아마 향후에 음성 정보 시스템까지 활용된다면 간단한 인사말도 프로필 화면에 남길 수 있으리라 보인다.

## 공개 강좌 코너를 많이 이용하면, 학원비나 교재비를 절약할 수 있다

각 통신망마다 공개 강좌 코너는 큰 인기를 얻고 있다. 강좌에서는 이미 출판계에서 많은 저서를 쓴 유명 프리랜서들을 강사로 등장시켜 그들의 게시물에서 많은 정보를 찾을 수 있다. 특히 나우누리의 경우는 윈도우즈 이야기, SPSS, 역학, 인터넷, C언어, 윈도우즈 프로그래밍, 논술 강좌 등 많은 강좌들을 마련해두고 있다.

이러한 공개 강좌들은 게시판 형식으로 일정 기간마다 글이 올라오고 있으며 서점에서 파는 베스트셀러들에 버금가는 내용을 담고 있어서 잘만 활용한다면 온라인을 통해 무료로 많은 정보를 습득할 수 있을 것이다.

## PC통신으로서 삐삐를 제어한다

최근 각 대형 BBS들마다 삐삐 업체들과 제휴를 맺어서 PC 통신을 이용하여 곧바로 삐삐를 치거나 부가 정보를 이용할 수 있게 되었다. 우선적으로 들 수 있는 것이 데이터 전송 안내 서비스이다. 즉 상대편에게 편지를 보낼 때에 〈발송+삐삐〉라고 옵션을 주면 우선 메일은 상대방의 우편함에 저장되게 된다. 그 다음에 상대편 삐삐 번호를 적는 란이 나오는데 이때 서로간의 암호를 쓰거나 하이텔의

경우 [01410] 천리안의 경우 [01420]이라고 유니텔의 경우 [01430]이라고 입력해주면 삐삐에서 그 번호를 수신 받고서 자신에게 전자메일이 왔음을 알 수 있다. 이러한 기능이 아직 크게 보편화되지는 않았지만 주로 원고를 바쁘게 전송하는 기자나 전문 직업인들에게는 편리한 기능이다. 또 앞으로 노트북의 활용과 무선 데이터 시스템의 발전으로 인해 이러한 기능은 크게 발전할 것이다. 이러한 기능 외에도 최근에는 문자 수신 삐삐가 나와서 PC 통신을 이용하여 상대편에게 직접 말을 남길 수 있다. 아직은 문자 삐삐가 오퍼레이터의 타자에 의해 전달되는 방식이 실시되지 않고 있기 때문에 PC 통신이 문자 삐삐를 활용해줄 수 있는 가장 좋은 방법인 듯 싶다. 상대편 문자삐삐에 메시지를 남기기 위해서는 위의 전자 메일과 마찬가지로 일반 삐삐 대신 문자 삐삐를 선택해주면 된다. 제한된 글자수이지만 쪽지 기능 이상의 효과를 발휘할 수 있을 것이다.

그 외에도 이러한 삐삐 기능을 활용하여 동시에 수십 명의 사용자들에게 문자 삐삐로 메시지를 남기거나 자신을 선전할 수 있는 숫자를 남길 수 있는 기능이 있어서 유용하게 쓰일 수 있다.

무엇보다 중요한 것은 삐삐 한 통화를 쓰기 위해서 쓰는 기본 요금보다 통신 사용시 쓰는 전화 요금이 훨씬 저렴하다는 것을 염두하면 경제적으로도 상당히 매력이 있는 일일 것이다.

## 1:1 통신과 PC를 멀리서 원격 조종하기

아마도 한번쯤은 집 밖에서 친구의 컴퓨터와 자신의 컴퓨터와 연결하여 사용하는 꿈을 꾸어보았을 것이다. 예를 들어서 멀리 출장을 갔는데 필요한 디스켓을 가져오지 않았다고 가정하자. 분명 자신의 컴퓨터에는 그 자료들이 있을 텐데 그렇다고 멀리서 가져올 수도 없는 처지이고 아는 사람에게 부탁해서 통신으로 올려달라고 하기도 만만치 않다.

이럴 때를 대비하여 아무리 멀리 떨어진 컴퓨터라도 서로간에 전송 규약만 맞는 프로그램이 있다면 얼마든지 자료 교환이 가능하다. 예를 들어 친구가 집에 노트북을 가져와도 간단히 널모뎀 케이블만으로도 빠른 속도로 자유롭게 자료 교환을 할 수 있다.

물론 이러한 목적에 가장 적합한 것은 랜(LAN)으로 연결하는 것이겠지만 아직 랜의 시스템 구축 비용이 일반 컴퓨터 사용자들에게는 엄청나게 비싼 것이 현실이다. 여기서 비싼가 비싸지 않는가는 데이터 이동이 얼마만큼 빈번하게 이루어지며 프로그램이나 주변기기들의 공유가 얼마나 절실한가에 의해서 결정되는데, 개인 사용자들의 경우에는 굳이 랜을 고집할 필요는 없을 것 같다.

사실 개인 사용자들에 더욱 필요한 것은 1:1 통신을 통해 데이터를 교환하거나 하이텔이나 천리안의 전자우편을 이용하는 것 노트북과 데스크 탑을 연결하는 이러한 사소한 문제들일 것이다. 두대의 컴퓨터를 연결하는 가장 일반적인 형태는 역시 모뎀과 전화선을 이용하는 것이다. 컴퓨터 내의 디지털 신호를 아날로그 신호로 바꾸어 전화선으로 내보내고 반대편 컴퓨터의 아날로그 신호를 다시 디지털 신호로 바꾸어 받아들이는 장치인 모뎀은 1:1 통신이나 제 3자의 통신망을 통한 데이터의 교환을 가능하게 해 주는 가장 저렴하고 강력한 통신 수단이다. 그러나 같은 사무실이나 건물 내에서와 같이 비교적 가까운 공간을 사이에 둔 컴퓨터라면 굳이 모뎀을 사용하지 않아도 된다. 서울이나 대구, 부산 등과 같은 원거리 통신이라면 두 컴퓨터를 연결하기 위해 전화선을 이용할 수밖에 없으므로 모뎀이라는 장치가 필요하다. 하지만 짧은 거리라면 컴퓨터 뒤쪽에 있는 시리얼 포트나 패러렐 포트를 케이블로 연결함으로써 데이터를 이동시키거나 원격 조종할 수 있는데 이러한 방법을 모뎀을 사용하지 않는다고 해서 널모뎀이라고 한다. 이러한 널모뎀을 하기 위해서는 널모뎀 케이블이 필요한데 모뎀을 구입시에 들어있는 제품도 있으며 만약 없다면 전자 부품 상점에 가서 구입을 할 수 있다. 또 비용을 절감하기 위해서 자신이 직접 포트와 회선을 사가지고 조립해보는 것도 많은 도움이 될 것이다. 널모뎀을 이용해서 데이터를 이동시키는 프로그램들 중에 LAPLINK라는 프로그램이 있다. 이 프로그램은 원래 랩톱 컴퓨터와 데스크탑 컴퓨터를 연결하기 위해서 만들어진 프로그램인데 노트북도 물론 사용가능하며 컴퓨터 리모컨트롤 기능까지 탑재되어 있다. 또한 두 컴퓨터에서 프로그램이 실행되어 연결이 이루어지면 화면이 두개로 나뉘어져 양쪽 컴퓨터의 디렉토리와 파일들을 볼 수 있고 원하는 디렉토리 전체를 다른 컴퓨터로 전송하거나 원하는 파일만 체크해서 전송할 수 있다. 이 LAPLINK 프로그램 외에도 쉐어웨어인 FX라는 프로그램이나 도스 6.0 이상 버전에 탑재되어 있는 인터링크 유틸리티를 사용함으로서 간단히 파일 조정 등을 할 수 있다. 이러한 풀그림들은 쉐어웨어용으로 각 통신망에 꾸준히 업로드되고 있기 때문에 무료로 얻을 수 있는 매력이 있다. 그 외에 거대한 풀그림 속에도 1:1 통신 기능을 탑재하고 있는 프로 그램들이 많이 있다. 예를 들어 이야기 속에서도 막강한 1:1 통신 기능이 있어서 간단히 통신 에뮬레이터만으로도 별다른 프로그램 상의 조작이나 셋업없이 가능하다. 특히 최근에 출시된 7.0에서의 1:1 통신 기능은 이하버전에서의 에러들을 거의 제거하였기 때문에 더욱 안정된 시스템을 구축할 수 있다. 또한 최근에는 워드 프로세서에까지도 이러한 기능이 탑재되고 있는 추세이다.

### 용어설명

**시리얼 포트**
시리얼 포트란 모뎀 뒤에 있는 소켓과 컴퓨터 뒤에 소켓을 총칭하여 이르는 말로서 보통 컴퓨터 뒤에 있는 포트를 말하곤 한다. 이 시리얼 포트에는 마우스를 꽂거나 모뎀을 꽂는 등 여러가지 장비를 장착할 수 있으며 최근에는 확장성 지원으로서 COM 1, COM 2, COM 3, COM 4포트까지 지원한다.

**Lap Link**
미국 Treveling Software 사에서 제작한 소프트웨어로서 초기에는 쉐어웨어로 발표했다가 점차 상용화 되는 추세이다. 도스용 버전으로는 4.0까지 쉐어웨어로 나와서 통신망에 들어가면 쉽게 구할 수 있으며 5.0부터는 상용이 될 듯 싶다. 최근에는 윈도우즈용까지 발표하여 더욱 좋은 환경을 구사하는 원격 조종용 소프트웨어이다. 전세계 어디서나 이 프로그램이 상호 설치된 컴퓨터에서는 접속시에 상대편 컴퓨터의 복사나 도스 명령어 정도는 가볍게 실행할 수 있으며 파일 전송도 할 수 있다.

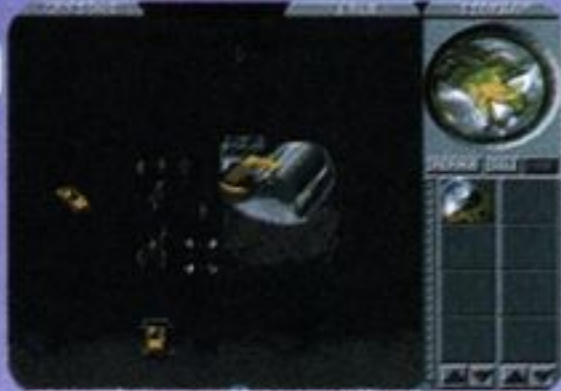
**Fx**
미국 Sewell Development사에서 제작한 소프트웨어로 도스 상에 있는 인터링크 파일과 비슷한 기능을 하지만 여러 기능면에서는 훨씬 탁월하다. 이 프로그램을 가지고서 노트북과 데스크탑과 간단히 널모뎀 케이블로서 상호자료 교환이 가능하며 선로나 카드 상태가 좋다면 에러없이 깨끗한 자료 교환이 가능하다. 이 프로그램을 사용하기 전에 주의해야 할 점은 미리 두 대의 컴퓨터 중 하나는 호스트라고 설정하고 그 다음에 다른 하나를 리모트 컴퓨터로 설정을 해준 다음에 실행해야 한다.

**원격 조종 프로그램이란?**
모뎀이나 직렬 포트로 연결된 두 대의 컴퓨터 사이에서 서로 상대방의 컴퓨터를 조작할 수 있게 해주는 것을 말한다. 즉 상대의 컴퓨터에 설치된 프로그램들을 공간적으로 떨어진 장소에서 실행시킬 수 있다는 것을 의미하는데 원거리인 경우에는 모뎀과 전화선으로 연결되므로 속도가 엄청나게 느리다. 그러나 짧은 거리인 경우 널모뎀 케이블로 연결이 가능하기 때문에 사용에는 불편이 없을 만큼 빠르다.

# 히트게임차트

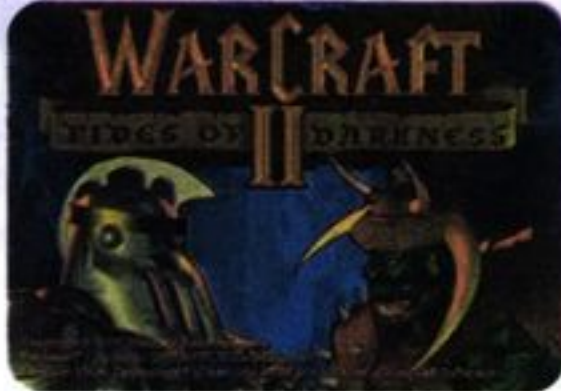
## 애독자 인기 순위

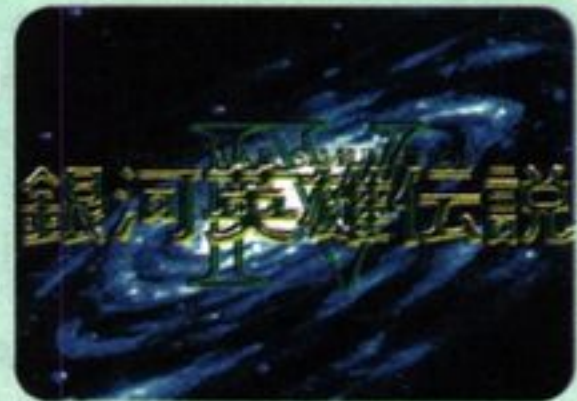
### 1 삼국지4
- 전략 시뮬레이션
- 코에이
- 범아정보시스템(02-551-3327)

### 2 코맨드 앤 컨커
- 전략 시뮬레이션
- 버진
- 동서게임채널(02-3662-8020)

### 3 그레이스톤 사가
- 롤플레잉
- 디지타워
- 아랑(02-715-5828)

### 4 액츄어 사커
- 아케이드
- 그렘린
- 쌍용(02-270-8438)

### 5 워크래프트 II
- 블리자드
- 전략 시뮬레이션
- SKC(02-3708-5476)

| 순위 | 타이틀 | 장르 | 제작사 | 유통사 |
|---|---|---|---|---|
| 6 | 제네시스 | 롤플레잉 | 소프트맥스 | G&M |
| 7 | 포인세티아 | 롤플레잉 | 소프트라이 | 멀티그램 |
| 8 | 레벨어설트2 | 아케이드 | 루카스아츠 | 동서게임채널 |
| 9 | 삼국지영걸전 | 전략시뮬레이션 | 고에이 | 범아정보시스템 |
| 10 | 파랜드스토리 | 시뮬레이션 | TGL | 하이콤 |
| 11 | 피파 '96 | 아케이드 | EA스포츠 | 동서게임채널 |
| 12 | 망국전기 | 롤플레잉 | 미리내 | 미리내소프트 |

## 애독자 구매 희망 순위

### 1 은하영웅전설 4
- 전략시뮬레이션
- KCT
- 삼성소프트웨어(02-501-9001)

### 2 탑건
- 시뮬레이션
- 스펙트럼 홀로바이트
- 쌍용(02-270-8438)

### 3 윙커맨더 4
- 시뮬레이션
- 오리진
- 동서게임채널 (02-3662-8020)

### 4 삼국지5
- 전략시뮬레이션
- 고에이
- 범아정보시스템 (02-551-3327)

### 5 모래시계
- 액션
- 한겨레 정보통신
- 한겨레 정보통신 (02-3452-7234)

| 순위 | 타이틀 | 장르 | 제작사 | 유통사 |
|---|---|---|---|---|
| 6 | NBA 96 | 아케이드 | EA스포츠 | 동서게임채널 |
| 7 | 아마게돈 | 시뮬레이션 | 미리내 | 미리내소프트 |
| 8 | 뫼비우스링크 | 전략시뮬레이션 | I.MAGIC | 쌍용 |
| 9 | 데스마스크 | 어드벤처 | 일렉트릭 | 다우기술 |
| 10 | 피와 기티2 | 액션 | 패밀리 | 패밀리프로덕션 |
| 11 | 폴리스퀘스트 | 어드벤처 | 시에라 | 동서게임채널 |
| 12 | 머신 | 아케이드 | 메리트 | LG미디어 |

# 티피의 모험

## 메다의 전설

| 장르 | 액션 |
|---|---|
| 제작사 | 시엔아트 |
| 유통사 | 시엔아트 |
| 시스템 요구사항 | 386이상/ 램 4메가이상 |
| 발매일 | 발매중 |
| 가격 | 35,000원 |
| 문의처 | 시엔아트(02-872-3820) |

마을에서도 개구쟁이로 알려진 티피는 언제나 말썽만 일으키는 골치 아픈아이였다.

저기 있었는데…

티피는 마을에서부터 회색 눈의 토끼를 쫓아 이곳 사막까지 오게 되었다.

그 토끼를 꼭 잡아서 내가 단순한 개구쟁이가 아니란 걸 사람들에게 보여줘야지. 이렇게 다짐을 하긴 했지만 지금 티피가 서 있는 곳은 온통 광활한 모래들로 둘러싸여 있는 사막 한가운데 같았다. 마을근처의 사막 같았지만

어느 방향이 마을로 향하는 길인지 쉽게 갈피가 잡히지 않았다. 그리고 찌는 듯한 더위로 조금씩 갈증이 생겼다.

티피는 곧 토끼를 쫓아 이곳에 온걸 후회하게 되었지만 지금에 와서 어쩔 도리가 없었다. 하지만 신은 티피를 버리지 않았는지 멀리 오아시스가 보이는 것이었다. 티피는 신이나서 오아시스로 달려갔다.

어? 저놈이…

티피가 오아시스로 달려가 보니 그곳에서 티피가 쫓던 회색 눈의 토끼가오아시스의 물을 마시고 있는 것이 눈에 띄었다. 얼굴에 하나 가득장난기 있는 미소를 지으며 살금살금 토끼의 등뒤로 접근해 갔다. 그렇지만 토끼는 그 큰 귀를 폼으로 달고 다니진 않는지 금방 티피가 접근해 오는 소리를 알아차리곤 다시 도망가기 시작했다. 재수가 없게도 티피는 토끼 뒤를 쫓기 시작하려 할 때 무엇엔가 걸려 넘어져 버렸다. 티피는 멀어져 가는 토끼의 뒷모습만 하염없이 바라만 보아야 했다. 티피가 걸려 넘어진 것은 모래 사이로 삐져나온 비석의 일부분 같았다.

티피는 화가 나서 걸려 넘어진 비석을 발로 찼다. 그뒤 잠시 고요한 정적뒤로 사막 전체가 굉음을 내며 갑자기 흔들리기 시작하더니 멀리 모래위로 거대한 탑이 솟아 오르는 것이 아닌가!

티피는 호기심에 탑쪽으로 향하였다. 오래된 낡은 탑이 광활한 사막 위로우뚝 솟아 있었다. 티피는 무엇에 이끌린 듯 탑안으로 향하였다. 탑안으로 들어서자 그 커다란 문이 굳게 닫혀 열리지 않았다. 티피는 무서워서 문을 두드리며 소리쳤지만 그는 이것이 메다의 전설을위한 모험의 시작인지는 알지 못했다.

### 1스테이지

플레이를 시작하면 곧 봄버플라이의 폭탄세례의 공격이 온다. 될 수있는대로 한자리에서 머물면 낭패를 보게된다. 우측으로 가다보면 공중으로 올라갈수 있게끔 설정되어 있는 돌다리를 보게 될 것이다. 돌다리를 통해 좌측으로 가다보면 푸른색의 돌을 줍게 되는데 이 돌을 이용하여 닫혀있는 문들을 연다.

푸른색의 돌을 습득한후 다시 오른쪽으로 나가다보면 지하로 내려갈 수 있는 입구를 발견할 수 있다. 입구에 또 하나의 보석을 볼 수가 있다. 하지만 푸른색의 발판으로 가리워져있다.

푸른색의 발판은 우측에 푸른 눈을 가진 애꾸눈 석상이 있는데 전에 습득한 푸른색 보석을 석상의 눈에 맞춰끼우면 가리워진 푸른 발판을 열 수가 있다. 다시 우측으로 나가다 보면 마지막에 노란눈의 석상이 있는데 지하에서 습득한 노란보석을 끼워 맞추면 보스로 갈 수 있는 문이 열리게 된다.

### 2스테이지

시작부터 많은 적이 나와 무차별공격을 할 것이다. 미리 태세를 갖춰 공격할 수 있도록 한다. 적들을 피해서 조금 나가다 보면 위로 통할 수 있는 층계가 있

❶봄버 버드를 조심하자

❷앗! 푸른색의 보석 어디에 쓰이는걸까?

❸푸르눈의석상 푸른보석과 관련이…

❹들의 무차별 공격
❺붉은눈의 석상 어딘가 숨겨진 발판이
❻거대한 혀얼굴 절묘한 타이밍으로 올라가자
❼어딘가 숨겨진 함정이..
❽2스테이지 보스
❾떨어지는 발판
❿노란색의 보석이 있어야만..
⓫푸른색눈의 석상
⓬앗! 섬뜩한 송곳을 조심하자
⓭숨겨진 발판
⓮3스테이지 보스

는데 올라가다 보면 붉은색의 문을 발견할 것이다. 나중에 붉은 보석을 습득하여 이 석상에 맞추면 이문이 열려 이곳을 통과해야만 보스를 만날 수 있기 때문에 위치를 잘 기억하도록 한다.

우측으로 가면 큰 언덕이 있다 언덕안에 큰 공간이 있는데 이곳에 붉은 눈의 석상이 있다. 그러나 들어가는 문이 없는데 그것은 게이머가 잘 찾아보면 쉽게 들어간 통로를 찾아낼 것이다.

층계를 타고 우측으로 빠져나오면 혀를 내미는 큰 얼굴을 볼 수가 있을것이다. 혀를 내미는 타이밍을 잘 이용해야 위로 올라갈 수가 있다.

위로 올라가 좌측으로 나아가다보면 웃는 석상얼굴을 발견할 것이다. 이곳에서 세이브한후 좌측 상층부에 올라가면 파란색눈의 석상과 노랑색의 보석을 발견한다. 하지만 이곳엔 눈에 보이지 않는 함정이 있으므로 조심해서 가도록 한다. 위의 것들을 습득한 후 밑으로 내려가면 커다란 절벽이 나오는데양 쪽에 킬페이스들이 많으므로 공격을 피해서 아래로 내려간다. 절벽 밑바닥에는 노란색 석상과 붉은 보석을 발견한다. 이곳에서 위에서 습득한 노랑색 보석

을 석상에 맞춰놓고 붉은색 보석을 습득한다. 노랑색 석상으로 인해 상층부 우측에 있는 노랑색의 문을 통과해 갈수가 있다. 문을 통과하여 우측으로 가다보면 해머들이 불규칙하게 움직이는데 타이밍을 잘 맞춰서 통과해서 지나가면 스켈터가 기다리고 있다. 스켈터 밑에 함정이 있으니 조심할 것!

더 우측으로 가면 층계가 있고 그사이에 3개의 킬페이스가 기다리고 있다.

킬페이스의 공격을 잘 피하여 푸른색의 보석을 습득한 후 절벽 위의 푸른석상 눈에다 맞춰 넣는다. 그런후 하층부로 내려와 붉은색의 석상에 아이템을 맞춰 넣으면 보스의 방문인 붉은 문이 열린다.

## 3스테이지

우측으로 가면 나무판이 움직이며 허공에 떠있는데 이 나무판을 타고 올라가 노랑색 보석을 습득한다. 이 나무판은 두번 움직일동안 캐릭터가 움직이지 않으면 밑으로 떨어지므로 조심한다. 계속 우측으로 가면 파란색눈이 노란색 발판에

가려져있다. 그 앞에 노랑색눈의 석상이 있는데 습득한 노랑색 보석을 끼워 맞추자 그러면 파란색 보석을 습득할 수가 있다. 계속 우측으로 가다보면 층계로 이루어진 큰 언덕이 있는데 언덕 밑에 푸른색 눈의 석상이 있다.

푸른색보석을 석상에 맞추면 붉은색석상으로 가는 문을 열수가 있다. 계속 우측으로 가면 고쿰이 느린속도로 공격해 오는데 이를 피해 숨겨진 발판을 찾아 발판을 딛고 붉은색 보석을 습득한 후 위층으로 올라가 우측으로 나아가면 커다란 블럭이 있는데 그것을 딛고 올라가 붉은색 석상에 붉은 보석을 맞추면 보스의 문이 열린다.

## 4스테이지

우측으로 나가다보면 밑으로 빠지는 곳을 발견할 수가 있다. 밑에는 노랑색 보석이 있다. 보석을 습득하고 왼쪽으로 가면 다시 밖으로 나갈 수 있는 층계가 있다. 밖으로 나가서 다시 우측으로 진행하면 층계가 있는 것이 보인다. 층계를

이용해 좌측으로 간다 계속 좌측방향으로 나아가면 돌판이 있는데 돌판을 딛고 우측으로 가면 노란색눈의 석상이 보인다. 노랑색 보석을 석상에 맞춰 넣은 다음 혀석상을 이용해 노랑색문이 있던 곳으로 이동한다. 그 문을 통과하여 계속 가다보면 혀얼굴이 있는데 절묘한 타이밍으로 올라가 좌측으로 나간다.

계속 좌측으로 가다보면 해머들이 불규칙하게 움직이는데 자세히보면 움직이는 패턴들은 일정하므로 손쉽게 피할 수가 있다. 끝에 혀얼굴이 있으므로 혀를 발판으로 삼아 우측으로 나간다. 우측끝엔 푸른색눈의 석상이 있는데 그 주변에 칼이 마구 솟아나므로 조심해야 한다. 하지만 푸른색 보석이 없으므로 다시 중간으로가면 발판이 보인다. 발판을 딛고 올라가면 좌측에 푸른색 보석이 있다. 이것을 습득한 후 다시 푸른색눈의 석상의 위치로 아이템을 맞춰놓는다. 그렇게하면 우측에 푸른색 발판이 열린다. 이곳을 통하여 내려오면 우측상단에 붉은 보석을 발견하게 된다. 이것을 습득한 후 최상층에 있는 붉은눈의 석상에 맞춰놓으면 하단에 있는 보스에게 가는 문이 열린다.

## 5스테이지

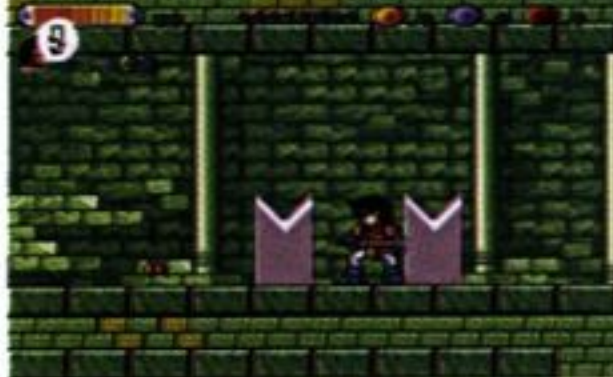
우측으로 가면 끝부분에 기둥으로 가려진 층계를 볼 수 있다. 이 층계를 딛고 위로 올라가면 노랑색의 보석을 습득할 수 있다. 좌측으로 가면 해머들이 움직이므로 조심스럽게 피해간다. 해머들을 피해가면 혀얼굴이 나타나는데 혀를 딛고 우측으로가면 땅속에 반쯤 묻힌 붉은눈의 석상을 발견하게 될 된다. 다시 발판을 딛고 위로 올라가 좌측으로 가면 킬페이스가 층계에 붙어 불을 뿜어땐다. 이들을 잘 피해 접근하면 밑으로 내려갈수 있는 통로를 발견하게 된다. 통로를 통해 밑으로 내려가게 되면 노랑눈의 석상을 보게 된다. 습득한 노랑색보석을 석상에 맞춰놓고 다시 이전의 위치로 이동한다.

혀얼굴을 타고 우측으로 가면 땅에서 칼이 튀어나는데 조심한다. 다시 위로 올라가 좌측으로 가면 천정엔 칼이 내려오고 땅엔 함정이 있으므로 잘 판별하여 이동한다. 계속 가다보면 발판이 있는데 딛고 올라가 푸른보석을 습득한 후 밑의 푸른눈의 석상에 아이템을 맞춰놓는다. 푸른석상에 아이템을 맞춰놓으면 좌측 푸른색 발판이 열리면서 붉은 보석을 습득할 수가 있다. 이 보석을 가지고 하층에 있는 붉은눈의 석상에 맞춰놓으면 보스로 통하는 문이 열리게된다.

❶노랑색 보석이다.
❷혀얼굴의 타이밍을 익히자
❸해머를 조심하자
❹솟아나는 칼 조심
❺푸른색의 보석
❻숨겨진 발판을 찾아라
❼노랑색의 보석
❽해머를 조심하라!
❾솟아나는 칼조심
❿앗! 사이버가 다가온다
⓫가려진 해머의 공격
⓬붉은 석상을찾자!
⓭6스테이지보스

## 6스테이지

우측으로 가다보면 위로 올라가는 발판이 보인다. 이 발판을 딛고 올라가 다시 좌측발판을 딛고 올라가면 좌우로 흔들리는 해머가 보인다. 해머를 잘피한 후 우측으로 뛰어 넘어간다. 계속 커다란 발판으로 우측으로 나열되어있는데 달리면서 점프해야만 넘어갈 수 있는 거리로 되어있다. 이 발판들을 딛고 우측으로 진행하여 위로 올라가는 발판을 딛고 올라간다.

다시 좌측으로 계속 뛰어넘어가면 위로 올라갈 수 있는 발판이 보인다. 이것을 딛고 위로 올라가 계속 우측으로 가면 해머와 솟아나는 칼들을 발견하게 된다. 이를 피하고 위로 올라가서 왼쪽 발판을딛고 우측으로 넘어간다. 계속 올라가면 우측에 붉은 보석이 있는데 떨어지는 발판의 타이밍을 잘 파악하여 점프해야만 습득할수 있다.

# 용의 기사 II

| 항목 | 내용 |
|---|---|
| 장 르 | 복합 시뮬레이션 |
| 제작사 | 한당 |
| 유통사 | 지관 |
| 시스템 요구사항 | 386이상/ 램 4메가이상 |
| 발매일 | 발매중 |
| 가 격 | 43,000원 |
| 문의처 | 지관(02-871-0812) |

사울은 임금의 계승을 포기하고 친구인 아리사와 함께 여행을 떠나다 기억상실증에 걸린 유리를 만나 그녀가 집에 갈 수 있게 도와주기 위해 여행을 떠난다. 미라대륙과 다라니아섬은 이 게임의 배경 장소이다.

천지창조로부터 고대의 흥망성쇠, 악신과의 대립, 최종전쟁 그리고 현재왕국까지 전해내려오는 전설을 배경으로 게임의 주인공 사울이 머나먼 여행을 떠나 악의 무리를 무찌른다. 게임은 30스테이지까지 되어 있으며 한스테이지씩 주인공을 돕는 인물들이 등장한다. 또한 이중 시나리오로 되어 있어 하나의 시나리오는 27스테이지에서 끝나며 또 하나의 시나리오는 30스테이지까지 간다. 이 중 시나리오의 갈림길은 27스테이지에서 결정된다. 27스테이지까지 가는 도중 빛의 눈, 암흑눈, 불의 눈, 얼음의 눈, 별의 눈, 황금훈장을 소피아에게 주면 황금열쇠를 준다.이 황금열쇠가 이중스테이지의 갈림길을 좌우한다.

## 간편한 인터페이스

일반적으로 키보드로 아군을 선택한 후 이동범위가 나타나면 이동상태로 들어가며 이동목표지점을 지정한 후 선택키를 누르면 게이머가 사용할 수 있는 명령, 공격, 법술, 물품 등을 볼 수 있다. 모든 아이콘은 그림식의 아이콘으로 그림만 보아도 쉽게 사용할수 있다. 화면의 움직임에서는 속도가 가장 중요한데 용의 기사2는 빠른 진행과 빠른 스크롤로 진행이 된다. 또한 각 인물마다 자신의 물품란이 있어서 일정수량의 물품을 휴대할 수 있고 갑옷이나 특수물품등 무기를 장비할 수 있다. 우리편끼리 물품을 상호교환하거나 급여할 수 있고 전장에서 보석상자를 열어 돈과 도구를 획득할 수 있으며 특정 적군을 공격할 수 있다. 전투 중에 아군이나 적군이 갑자기 나타나거나 전투방식이 바뀌기도 하고 패한 후 흩어져 도망하거나 필사적으로 싸우기도 한다. 아군이 나타날때에는 유저가 동작하는것이 아니라 컴퓨터가 인공적으로 진행을 한다. 한스테이지가 끝날때마다 무기점, 도구점, 교회,주점이 있다. 부족한 도구나 무기를 구하려고 애쓸 필요없이 쉽게 무기와 도구를 구할 수가 있으며 교회는 죽은 동료를 살릴 수가 있고 한 인물에 레벨이 올라가면 비주얼신으로 더욱 향상된 무기 및 갑옷등이 장착된다. 주점에서는 저장,불러오기 등을 할수가 있다.

## 리얼타임 전투신

이 게임의 하일라이트라고 할수 있는 부분이 바로 전투장면이다. 전투장면에서 아군이나 적군의 행동은 모두 실제상황처럼 현장감이 풍부하며 리얼타임전개 방식이다. 화면전체를 덮는 캐릭터가 전투장면에서 등장하며 웅장하고 중세적인 분위기에 법술과 화살, 장칼 등을 휘두르면서 적과 싸우는 장면을 연출한다. 특수한 장거리무기는 한 화면이 넘어가 연속된 화면을 보여주면서 적을 격중하는데 한번의 강력한 필살기는 여러명의 적을 격파할 수 있는 효과가 있다. 한 스테이지씩 새로운 인물들이 등장하며 스테이지가 넘어갈수록 갑옷무사, 공중비행하는 용인, 악마, 비룡을 타고 있는 용의 기사와 미래의 풍모를 지닌 기갑병사단을 만나 볼 수 있다. 마법은 용의 기사1의 법술에 위력이 강한 지진술 등 새로운 공격법술을 첨가하였다. 대부분의 치료법술과 강력한 필살기 공격법술은 일대일 화면에서 공격적이면서 섬세한 동작효과로 표현하였다. 또 한가지 특이할 만한 점은 쾌속전투형식을 가미한 것이다. 아이콘을 선택하면 전투화면을 보지 않고 전투의 결과 및 수치만을 볼 수 있기 때문이다.

## 황금성의 전설

사울은 부왕 래터를 알현하고 부왕으로부터 왕위계승 권유를 받는다. 자유분방하게 살아온 사울은 임금의 자리에는 흥미가 없다. 침울한 마음으로 그의 친한

### 게임에 대해

게임의 장르는 복합시뮬레이션이다. 롤플레잉과 시뮬레이션의 혼합된 장르이다. 앞으로 지관에서 출시될 「신세기흥망사」 역시 이런 장르에 속한다. 전투방식은 시뮬레이션을 많이 따라가고 중요한 것은 숨겨져 있는 보물과 도구를 꼭 찾아야만 다음 스테이지로 갈 수 있다. 전투장면에서는 전략시뮬레이션을 많이 생각해야 된다. 인물에 대한 특성 및 전투적인 상황판단, 위치적인 선택은 용의 기사 2를 해 나가기 위해서는 항상 염두하고 있어야 한다.

친구인 아래스를 찾아 마음을 털어놓는다. 아래스와 함께 뒷산에서 기억상실증에 걸린 유니와 그녀의 호위병인 카일을 발견하고 그들이 마라대륙에서 왔다는 사실을 알게 된다. 마음 착한 사울은 유니의 부탁으로 그녀를 안전하게 마라대륙에 데려다 준다는 약속을 한다. 황금성 전설은 이렇게 시작되는데...

## 제 1 장 백사장

**적 대장 :** 해적수령

**보물상자 :** 약초, 3,000원

처음 시작할때 적은 세력이 약하므로 일반 작전형식을 사용하고 3회가 끝나면 하와나와 하노가 합세한다. 4회가 끝나면 적이 4명 증가하고 5회가 끝나면 4명의 해적과 해적두목이 출현한다. 6회가 끝나면 해양방어사병이 나타난다. 제 1장이 끝날때 하노가 가입하여 함께 행군한다.

## 제 2 장 로터촌

**적 대장 :** 없음

**보물상자 :** 약초, 여행복, 녹보석

남촌민과 여촌민이 등장하지만 신경쓰지 말자. 본 장에서 보물상자의 물건을 얻지 못하면 다시 구할 수 없다 (보물상자내의 보물은 대부분 중요한 물품이며 직업전환에 필요한 특수한 도구도 있다). 3회가 끝나면 도적이 6명 증가하고 제 2장이 끝날때 시리아가 가입한다.

## 제 3 장 사라촌 가는길

**적 대장 :** 정영전사

**보물상자 :** 없음

사라촌으로 가는 도중 티노를 죽이려는 무리를 보고 사울 일행은 티노를 돕는다. 3회가 끝나면 11명의 사병과 정영전사가 나타난다. 티노가 죽지 않으면 이후 행군에 가담한다.

## 제 4 장 사라촌 앞

**적 대장 :** 도적 수령

**보물상자 :** 녹보석, 약초2, 활검, 풍정날개

삼림이기 때문에 행동거리는 짧은 편이며 마법사의 마법효력은 6칸이므로 되도록 피해야 한다. 4회가 끝나면 3개 방향에서 4명의 수인이 나타난다. 그중 1명만 물리치면 나머지는 도망간다.

## 제 5 장 사라촌

**적 대장 :** 카터나

**보물상자 :** 장검, 역량약수, 회복제, 10,000원

카터나의 무기는 독성이 있고 마린은 마법회복을 할 수 있다. 3회가 끝나면 제 2대, 제 3대 도적 진공이 시작된다. 4회가 끝나면 6명의 기병이 지원한다. 7회가 끝나면 수인이 나타나지만 곧 도망간다. 마린이 가담한다.

## 제 6 장 푸리츠항

**적 대장 :** 정영전사

**보물상자 :** 마법수

적중에 궁전수가 있어서 4칸을 이동할 수 있고 사격거리가 4칸이다. 위나의 친구 페이커가 가담한다.

## 제 7 장 왕성가는 길

**적 대장 :** 돌격기병

**보물상자 :** 백금훈장, 성자지계, 마법피갑, 5,000원, 심안서적, 생명열매

황금훈장이 있으면 전직을 할 수 있으므로 되도록 가져야 한다. 11회가 끝나면 쫓기고 있는 케리와 8명의 사병, 돌격기병이 나타난다. 케리가 죽지 않으면 그들은 강력한 대원으로서 함께 행동한다.

## 제 8 장 왕성 앞 전투

**적 대장 :** 돌격기병

**보물상자 :** 재생약, 2,500원, 내력약수, 3,000원

원래 시리아는 왕국의 공주였다! 그러나 전투를 막을 수 없으니 계속 진격할 수 밖에... 로나의 가입이 적지 않은 도움이 된다. 2회부터 7회까지 매회 2명씩 적의 기병이 증가된다. 끝날 때 로나가 가입한다.

## 제 9 장 기사의 선택

**적 대장 :** 래터

**보물상자 :** 회복제, 해독제, 5000원, 생열매, 마력수정

**숨겨진 보물 :** 요정망또(T)

적 대장 래터가 패배한 후 사울 일행을 공격한 이유를 털어놓는다. 4명의 기병과 돌격기병이 등장하고 6명의 기갑무사와 2명의 궁전수가 증원된다.

## 제 10 장 동굴속의 격전

**적 대장 :** 암마신

**보물내용 :** 해독제, 회복제, 홍보석, 10,000원, 재생약, 약초, 암흑검

5회가 끝나면 8명 기병이 증원된다. 20회가 끝나면 암마신은 카나온삼세를 죽이라는 명령을 한다. 이때 조심해야 한다. 카나온삼세는 두번이상의 공격을 버텨내지 못한다. 암마신의 바위를 깨뜨리는 기술인 파암술은 우리편에게 HP 70에서 80까지의 손상을 입힌다. 파암신을 격파하면 소피아와 래터가 가입한다.

## 제 11 장 환상삼림

**적 대장 :** 수인 대장

**보물내용 :** 5,000원, 역량약수, 돌격갑옷, 남보석, 금강팔뚝, 요정궁, 15,000원, 별의 눈, 비룡알

이번에 수인은 보물상자의 물건을 갖고 도망간다. 수인이 가져간 어떤 보물은 다시 찾을 수 없다 (우측하단에 숨겨진 요정궁이 그것이다). 만약 마린이 전송술을 사용한다면 수인의 포위에 어떻게 대처할지를 고려해야 한다. 비룡알을 가진 기사는 전직하여 지형에 제한을 받지 않는 용기사가 될 수 있다. 샌이 가입한다.

## 제 12 장 북산길

**적 대장 :** 수인 대장

**보물상자 :** 없음

미아스튜터의 HP를 회복하는 것외에 게임을 계속 진행하고 싶다면 미아스튜터가 방어법술을 사용하도록 해야 한다. 1회가 끝나면 북쪽의 동굴에서 6명의 수

### 스테이지를 클리어 하기 위해서는

각 스테이지는 30스테이지로 되어 있으며 보물상자는 이 게임에 관권이다. 보물상자를 얻지 못하고 스테이지를 넘기면 어려움이 있다. 또 한가지 각 스테이지가 끝나면 교회, 주점, 도구점, 무기점이 있다. 우선 교회는 죽은동료를 살려내고(반드시 돈이 필요하다) 레벨업을 할 수 있으며 주점은 저장, 불러오기를 할 수 있고 도구점은 약초나 회복제를 판매하며 가장 중요한 것은 무기점에선 인물의 공격력과 방어력을 올릴 수 있는 무기를 사야만 승리에 유리하다.

## 힌트 & 팁

매 스테이지에서는 보물상자를 꼭 찾아 다운 스테이지까지 가지고 가는 것이 게임진행에 유리하다.
또한, 숨겨진 보물상자를 찾아내는 것도 다음 진행에 유리하니 시간이 걸리더라도 찾는 것이 좋다.

인과 2명의 암흑사수가 등장한다. 수인대장을 물리친 후 증원된 6명의 수인 4명의 암흑법사 2명의 암흑사수가 양쪽의 동굴에서 나타난다. 적 전체가 전멸하면 미아스튜터는 요정족의 성이 위험하다는 소식을 전해주니 빨리 서둘러야 한다.

### 제 13 장 하스미일전쟁

**적 대장 :** 수인대장

**보물상자 :** 30,000원, 풍정지의, 심안서적, 금강팔뚝, 회복제, 20,000원, 비룡알, 돌격갑옷, 요정궁, 불의 눈

요정은 방어력이 약하여 포위 공격을 당하기 쉽다. 적이 요정족에게 패하거나 중독되어 사망하면 몸에 지니고 있던 물품을 게이머에게 줄 때 자동으로 사라진다. 4회가 끝나면 하와나가 가입하고 9회가 끝나면 적의 수인대장과 9명의 수인 2명의 암흑사수가 증원된다.

### 제 14 장 평원에서의 회전

**적 대장 :** 수인대장

**보물상자 :** 없음

먼저 반경이 비교적 큰 기사와 궁전사들을 이용하여 암흑법사를 물리친다. 다른 대원은 계속 전진하는데 HP가 소모되지 않도록 주의한다. 적은 적의 머릿수만 채울 뿐 실력이 없으니 특별히 주의할 필요가 없다.

### 제 15 장 라카호의 격전

**적 대장 :** 론카(HP 1500)

**보물상자 :** 내력약수, 마력수정, 안개포, 재생약, 8,000원, 독조, 10,000원, 요정망또

사이클린과 표인의 실력은 만만치 않으니 걱정이 없다. 7회가 끝나면 4명의 수인이 나타난다. 사이클린을 공격하는 수인이 전멸되고 나면 론카가 행동을 개시한다. 공격마법과 궁전사수 등 여러 무리들에게 론카는 당하는 수밖에 없다. 사이클린이 가입한다.

### 제 16 장 빙원 전쟁

**적 대장 :** 수인대장

**보물상자 :** 10,000원, 18,000원, 내력약수, 남보석, 이해서적, 암살복

제 11 장에서와 같이 이번에도 보물도난사건이 발생한다. 이해서적에서 미티는 오래 버티지 못하며 만약 끝날때 우리편 인원이 모두 무사하다면 미티가 가입한다. 다음장 '혈과 빙의 칼'이 지금까지의 전투 중 가장 어려운 난관이다.

### 제 17 장 혈과 빙의 칼

**적 대장 :** 빙마신(HP 1500)

**보물상자 :** 내력약수, 생명열매, 10,000원, 제어중추, 신성지수, 강석, 호수도, 재생약, 심안서적, 풍정날개

네곳에 전력을 분산하는 방식으로 진행한다. 이동할 때 암흑법사의 법술 사정거리를 고려하면서 진행해야 한다. 빙마신의 MP는 전장 위쪽 적의 공격을 소모시킬 수 있다. 4회가 끝나면 증원된 8명의 사병이 전장 아래부분에서 나타난다. 끝날 때 카라스가 가입한다. 주의할 점은 미티가 가입한 상황과 가입하지 않은 상황 두가지가 있다.

### 제 18 장 머나먼 피안

**적 대장 :** 암흑기사

**보물내용 :** 재생약, 퇴마제, 강석, 강시조, 10,000원, 재생약

용병부대의 화력이 강하므로 조심하지 않으면 곤란하다. 8회가 끝나면 전장 왼쪽에 적의 증원군이 나타난다 (악마 2명, 돌격기병 8명, 기갑무사 8명, 대제사, 저격수 2명) 그러나 암흑기사만 물리치면 난관은 극복한 셈이다. 위나와 란스로타가 가입한다.

### 제 19 장 암흑속의 저격

**적 대장 :** 없음

**보물상자 :** 5,000원, 10,000원, 생명열매, 역량약수, 재생약

새로운 적이 무술가로 등장하여 간혹 공격을 하니 조심해야 한다. 6회가 끝나면 파나로시아가 전장에 진입하여 가입한다.

### 제 20 장 무거운 침묵

**적 대장 :** 없음

**보물상자 :** 특수갑옷, 강석, 수정알, 신성지수, 30,000원, 뇌신팔뚝, 속도약수

**숨겨진 보물 :** 암흑눈

암흑소택에는 탐사가 불가능하고 수량이 일정치 않으며 독성이 있는 괴물이 있다. 소택괴물의 소멸 정도에 따라서 다커시의 가입이 결정된다. 이번 판에 샤도는 오래 버티지 못한다. 끝날 때 샤도가 가입한다.

### 제 21 장 야쓰삼림

**적 대장 :** 마울(HP 1500)

**보물내용 :** 풍정날개, 20,000원, 재생약, 내력약수, 생명열매

대법사가 출현하지만 게이머는 자리를 잘 지키면 된다. 그들이 나타나는 장소는 눈으로 보면 알 수 있어서 2, 4, 6, 8회가 끝나면 전장의 네 방향에서 마귀가 출현하고 끝날 때 히올프와 롤렌이 가입한다.

주의할 점은 만약 빛의 눈, 암흑눈, 불의눈, 얼음눈, 별의눈과 황금훈장을 소피아에게 주면 황금열쇠를 얻게 된다.

## 제 22 장 태고의 함성

**적 대장 :** 풍마신(HP 2500)

**보물상자 :** 수정알, 역량약수, 10,000원, 마력수정, 강석, 생명열매

**숨겨진 보물 :** 풍정날개(DT), 뇌신복(UT)

이번 판에 사망한 동료는 25장까지 전투에 참여할 수 없으니 주의해야 한다. 3, 6회가 끝난 후 적의 마귀가 증원된다. 5회부터 우리 편에 사라가 등장하여 전투에 참여하고 풍마신의 신뇌술은 위력이 대단하니 조심해야 한다. 끝날때 사라가 동참한다.

## 제 23 장 공중 선회

**적 대장 :** 기갑대장(HP 2000)

**보물상자 :** 암흑의복, 열인조, 암흑연갑, 봉쇄궁, 암흑장, 광도끼, 파마창, 중갑옷, 암흑포, 하늘포

**숨겨진 보물 :** 용연갑(T)

기갑대장의 HP는 2000정도이고 기타 기갑병의 방어력 역시 강하다. 적을 물리치고 나면 비행암을 타고 공중을 날 수 있다(16장을 마친 게이머는 전투가 끝난 후 래터와 미티의 대화을 볼 수 있고 또는 프로그램상의 실수로 미티의 형상은 아직 전직을 하지 않은 사울이 대신할 수 있다). 주의할 점은 황금열쇠를 이미 획득했다면 끝날 때 카리스가 가입한다.

## 제 24 장 우주의 피안

**적 대장 :** 없음

**보물상자 :** 없음

22장에서 번개를 맞은 인물이 이번 스테이지에서 대악마를 만나면 어떻게 대응해야 할지를 알 것이다. 2회가 끝나면 적의 악마 8명이 증원된다. 8회가 끝나면 12명의 용인전사와 4명의 용기사가 출현한다. 10회가 끝나면 4명의 용인법사와 8명의 악마, 8명의 용인전사가 출현한다. 끝날때 비행암이 착륙한다.

## 제 25 장 화염의 심판

**적 대장 :** 화염신(HP 3000)

**보물상자 :** 충격팔뚝, 마력수정, 20,000원, 풍정날개, 신성지수, 대지갑옷

사울이 전송술을 통해서 이곳에 보내진 후 휴식을 취한다. 이때 적의 공격이 있는데 이를 격파하면 염룡검을 얻을 수 있다. 용인법사의 사망법은 일격에 50%의 손상을 입힌다. 6회가 끝나면 증원된 8명 용인이 등장하고 끝날 때 샌디라스와 아치메치가 가입한다.

## 제 26 장 미지의 회랑

**적 대장 :** 기갑대장(HP 3000)

**보물상자 :** 마력수정, 수정알, 속도약수, 역량약수, 50,000원, 신성지수, 풍신궁, 전신창, 마신부, 빛장대, 마룡조

기병인 워터를 사용하는 방법은 유니가 제어중추를 워터에게 이용하여 기회를 기다리면 된다. 전장 위쪽의 5개 보석상자중에 한개만 열 수 있다. 적의 인원증대 상황은 2회가 끝나면 3명의 기갑병이 나타나고 4회가 끝나면 2명의 기갑사수와 기갑돌격병이 등장한다. 6, 10, 14회가 끝나면 2명의 악마, 대악마가 나타난다; 8, 12, 16회가 끝나면 용기사 3명이 나타나며 17회가 끝나면 3명의 대악마가 출현한다(평균적으로 전장 위쪽에서 적이 나타난다).

## 제 27 장 운명의 교착점

**적 대장 :** 기갑대장(HP 3000)

**보물상자 :** 역량약수, 내력약수, 풍정날개, 속도약수, 생명열매, 마력수정

주의할 점은 이번 스테이지에 사망하는 대원은 이후의 전투에 참여할 수 없다. 광속포좌의 광속포는 상하좌우 네 방향의 모든 인원을 격중할 수 있다(사정거리는 약 16칸). 2회가 끝나면 4명의 기갑돌격병이 나타나고 4명의 기갑사수가 나타난다. 처음의 기갑대장을 물리치고 나면 전장에 4명의 기갑사수, 10명의 기갑병, 7명의 기갑돌격병이 출현한다(전장 아래쪽). 기갑대장 전부를 물리치면 이번 스테이지는 끝나게 된다. 황금열쇠가 없는 독자는 27장이 끝나면 결말을 맺게 된다. 황금열쇠가 있으면 당연히 계속 진행한다.

## 제 28 장 탐색자

**적 대장 :** 기갑대장(HP 3000)

**보물상자 :** 신성지수, 충격팔뚝, 수정알

우리편이 기회를 기다렸다가 1구역으로 들어갔을 때 2구역에서 3명의 기갑병, 2명의 기갑사수, 기갑

돌격병이 나타나고 1, 2회가 끝나면 적이 또 출현한다. 3구역에서 3명의 기갑병, 2명의 기갑사수, 광속포좌(1차)가 출현하고 구역 4에서 3명의 기갑병, 3명의 기갑사수(2차), 5구역에서 3명의 기갑병, 2명의 기갑돌격병, 광속포좌(2차), 6구역에서 3명의 기갑돌격병, 3명의 기갑사수(2차)가 나타난다.

## 제 29 장 끝없는 암흑속

**적 대장 :** 기갑대장

**보물상자 :** 신성지수

우리편에서 가장 가까운 곳에 위치한 기갑대장을 물리친 후 A*F에서 기갑돌격병이 출현한다. 광속포좌의 사정거리는 길기 때문에(약 16칸) 이동하기 전에 먼저 거리를 계산해야 한다. 유니를 전장의 가장 위쪽 기갑대장의 뒤쪽에 위치시킨 후 4회까지 기다린다. 그 사이 적의 기갑병 2명, 기갑사수 2명, 기갑대장 2명이 증원된다. 이후 전장 위쪽에 세마리용(화룡 HP 약 2000, 암흑룡HP 약 3500, 뇌룡HP 약 2500)을 격파하면 이번 판이 끝난다.

## 제 30 장 전설의 종결

**적 대장 :** 공마신(HP 11000)

**보물상자 :** 없음

적은 A*C 의 고정적인 장소에서 등장한다. 적에 대한 정보는 아래와 같다.

1회 : 암마귀와 2명의 기갑대장

2회 : 빙마귀와 2명의 기갑대장

3회 : 풍마귀와 2명의 기갑대장

4회 : 불마귀와 2명의 기갑대장

종결 : 풍마귀(다시 등장)

가장 마지막까지 버티는 자가 승리자이다.

| 장 르 | 액션 |
|---|---|
| 제작사 | 패밀리프로덕션 |
| 유통사 | 현대전자 |
| 시스템 요구사항 | 386이상/ 램 4메가이상 |
| 발매일 | 발매중 |
| 가 격 | 43,000원 |
| 문의처 | 패밀리프로덕션(032-862-9623) |

### 오프닝에 대해

오프닝과 함께 시작하는 이 이야기는 안타깝게도 플로피 버젼을 구입하는 게이머들은 몇몇 장면밖에는 보지 못한다. 앞으로 출시될 CD-ROM은 풀 애니메이션 오프닝을 제공할 예정이다

모래바람과 사막. 우기를 넘기고 나면 스텝 북편에 있는 코이의 무리들이 남쪽으로 무리이동을 하고 사람들은 코이들을 사냥하기 시작하는 철이 된 것이다.

코이의 사냥대들은 온순한 코이를 사냥하는 것치고는 상당한 무장을 하고 있는데 코이 떼를 노리는 것은 인간뿐이 아닌 다른 숲 깊은 곳에 사는 괴물들도 있기 때문이다. 코이의 사냥이 끝난 후에 사냥대들은 마을로 돌아오고 으례이 시작되는 축제분위기에 들떠 버린 마을 사람들은 알 수 없는 괴물들이 습격하여 마을은 쑥대밭이 되고 만다.

자신의 친우와 이웃을잃어버린 주인공 타미르는 친구 휴이를 찾기 위한 여행을 떠나게 된다.

## 공격 에너지와 생명 에너지

조금은 황당한 시스템이긴 하지만 공격할 때 사용하는 에너지와 생명 에너지가 분리되어 있지 않고 같이 공유하고 있다. 게임에서는 파란 구슬과 하얀 해같은 아이템이 등장하는데 이를 놓치지 말고 다 습득해야 한다. 공격 에너지도 늘지만 게이머쪽 생명도 동시에 늘어난다는 것을 생각해야만 하고 쓸데 없이 총알을 발사하는 것은 금물이다

화면의 그래프는 이 생명/공격 에너지의 그래프인데 1/5 씩 차 나갈때마다 무기의 파워가 증가한다. 그러나 공격당하면 그 1/5 만큼 줄어들기 때문에 치고박고 싸울 생각보다 맞지않고 진행해야 기분좋게 레벨 업을 할 수 있다. 특이한 것은 전부 영어로 효과음이 나오는데 레벨이 올라갈 때마다 시원한「레벨 업!」소리를 들을 수 있다. 에너지를 채우기 위해서는 아이템을 계속 습득해야한다. 아이템은 맵 상에서 구석구석, 혹은 뻔히 보이는 부분에도 배치되어 있고 적들을 죽이면 계속 등장한다. 특히 하얀 잠자리 같은 것은 에너지를 듬뿍 안겨주므로 그냥 지나치는 일이 없도록 해야 한다.

게임 화면은 아주 단순하다. 위의 그래프는 공격과 생명 에너지를 표시한다. 그리고 밑의 주인공 타미르의 얼굴과 숫자는 현재 수를 알려준다.

### 스테이지 1

게임의 컨트롤러 및 기능키를 익히기 위한 스테이지이다. 또한 아이템들도 많이 나오므로 이 게임의 기본적인 특징을 파악할 수 있다. 이단점프 공격으로 플레이 해보면 무난하게 첫 스테이지를 클리어 할 수 있다. 비교적이면 적들을 물리치면서 많은 키(Key)들을 연습한다.

### 스테이지 2

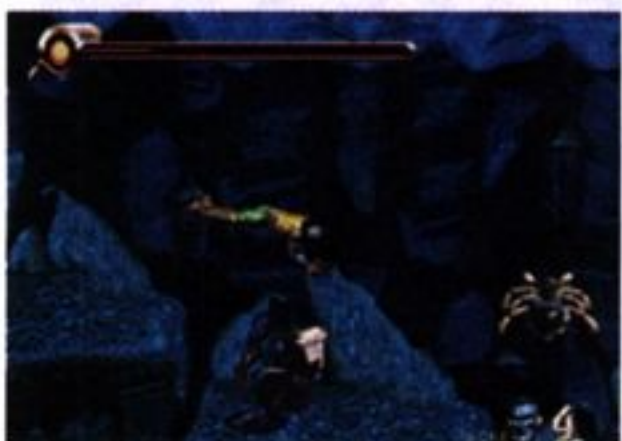
약간의 난이도가 주어지는 스테이지이다. 밑에 있는 벽에서 거미떼들이 나오는데 공격의 타이밍을 잘 맞춰야 한다. 또한 거미들이 올라오면서 점프를 하기 때문에 더욱더 힘이 들다. 이번 스테이지는 숨겨진 곳에 대량의 아이템이 있다. 최대한의 에너지를 모아서 플레이한다. 켐톤

### 홀드공격에 대해서

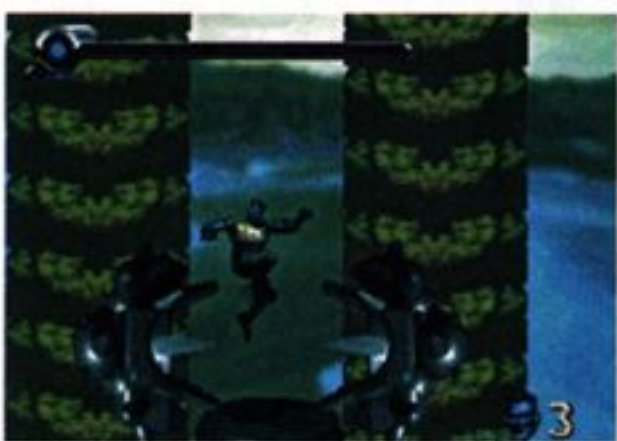
보스 전에서는 홀드 공격을 주로 사용하도록 하고 길게 늘어져 있는 적에게도 홀드 공격은 안성 맞춤이다. 그리고 에너지를 줄이기 위해서는 점프공격을 자주 사용하는 것이 좋다.

**게임 화면, 조작방법**

| 좌우 이동키 | 좌우 방향으로 이동하며 CTRL 을 누른 상태에서 이동하면 잠시 후 달리기를 한다 |
|---|---|
| 아래 이동키 | 자리에 앉는다 |
| CTRL 키 | 무기발사 |
| ALT 키 | 점프 키: 누르고 있으면 점프하며 점프 후 두번 누르면 점프 공격을 하면서 더 높이 뛴다 |
| 홀드 공격 | 제자리에서 CTRL 을 누르고 있으면 타겟이 생기면서 원하는 방향으로 공격을 할 수 있다. 상당한 파괴력에 에너지 소비를 한다 |
| ↑(구르기) | 낮게 구르기를 한다. 갑작스런 공격에 피할 경우 쓴다 |

이라는 작은 새가 많은 에너지를 공급해 준다. 밑에서 달려드는 거미만 조심 한다면 아마 힘들지 않게 다음 지역으로 갈 수 있다. 중반쯤 가다보면 세이브를 해주는 복제장치인 기계가 나온다. 이곳을 지나가면 「It's closed to the reproduction」 이란 여자의 음성이 나온다. 그러면 이 복제장치에 세이브가 된 것이다. 그러므로 죽어도 다음에 시작 할시에는 여기서부터 자동 시작이 된다. 다만 이 복제장치는 슬라이딩으로 지나갔을 시에는 세이브가 되지 않으므로 주의한다.

## 스테이지 3

배경의 이미지는 첫번째 스테이지와 비슷하지만 맵 구성이 상당한 난이도로 짜여져 있는 스테이지 중 하나이다. 이번 스테이지는 끝까지 무사히 간다 하여도 다음지역으로 이동하지 않고 공중에 떠있게 된다. 이번 스테이지는 첫번째와 두번째 스테이지에서 쌓아왔던 테크닉으로 승부하여야 한다.

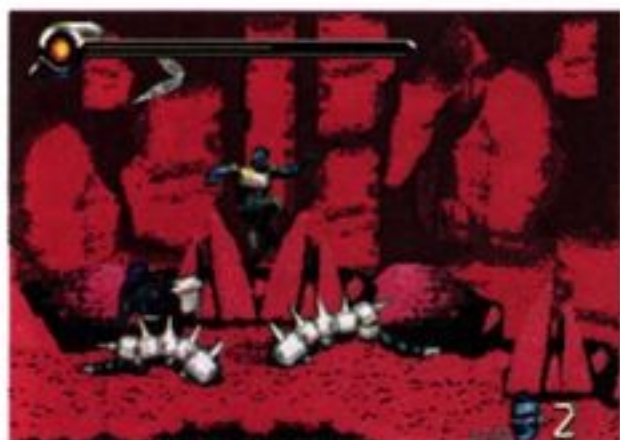
보스는 나오지 않지만 두개의 보너스가 숨어 있는 곳이다. 많은 양의 에너지를 습득하여 다음 스테이지에 나올 보스와의 싸움에 준비하도록 한다.

## 스테이지 4

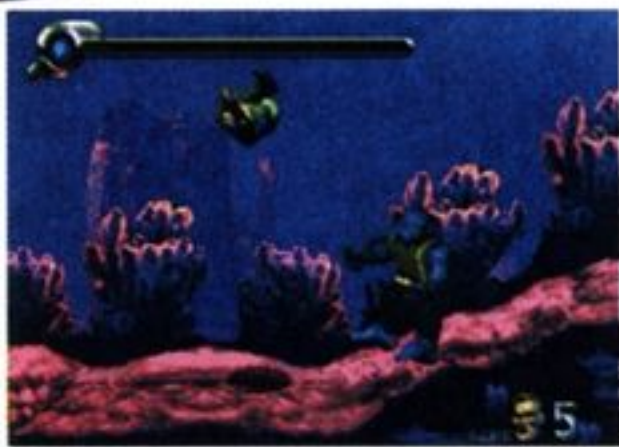
첫번째 보스의 등장. 보스는 다름아닌 거대 다관절 거미! 게임 초반 부터 화면 뒷쪽에서 주인공 타미르를 노리면서 틈을 노리고 있다. 하지만 그것은 자신의 새끼들로 하여금 타미르의 에너지를 없애려는 속셈이다.

어쩔 수 없이 이번 스테이지는 일정한 량의 작은 거미들을 죽여야만 보스가 등장하게 된다. 그러나 클리어를 아주 쉽게 할 수 있는 방법이 있다. 우선 에너지 게이지가 가득 있는 상태이여야 한다(에너지의 게이지가 높을 수록 레벨업이 되어 파워가 올라간다). 시작시 바로 오른편으로 간다. 끝까지 갔으면 바로 뒤로 돌아 홀드 공격으로 뒤에서 쫓아오는 거미떼들로 타겟을 맞추어서 재 빨리 발사를 한다. 엄청난 쾌감의 폭발과 함께 다가오던 수 많은 거미떼들은 순식간에 날아가 버린다. 다시 홀드 공격으로 타겟을 맞추어 다가오는 거미떼들을 물리친다. 이렇게 세 네번정도 하면 작은 거미들은 전멸하고 큰 거미가 나온다. 거대거미 또한 이단점프로 클리어 할 수 있으나, 더 쉬운 방법이 있다. 다름아닌 위에서 썼던 홀드 공격이다. 거대 거미와 부닥혀 데미지를 입더라도 계속 홀드 공격으로 맡서 두 세번정도의 공격이면 그냥 끝난다.

## 스테이지 5

게이머의 타미르 능력 사용의 최고를 따지는 스테이지이다. 특히 점프력의 고난이도 테스트를 요한다. 보너스도 숨어 있기 때문에 적절한 구성으로 배치 되었다고 할 수 있다.

또한 초반부에는 길이 안보이는 곳이 있는데 너무 걱정하지 말고 앉거나 이단 점프의 테크닉을 이용하면 길이 보인다. 후반부 쯤에 또 이러한 길이 나오므로 조심해서 점프해야 한다. 이번 지역의 보스는 야광물체처럼 좀 우스꽝스럽게 생겼다. 하여튼 보스의 행동은 달리기와 걷기이다. 빠른 이단 점프 공격으로 양옆으로 이동하면서 공격하면 거의 데미지를 입지 않고 클리어 할 수 있다.

## 스테이지 6

음산한 분위기의 야릇한 지역이다. 이번 스테이지는 거대쿨이 나오는 스테이지이다. 진행 방법은 지금까지의 테크닉으로도 충분하다. 그러나 보스와의 싸움은 약간 어렵다. 작은 쿨(Cool)들이 계속적으로 공격해 오기 때문에 클리어하는데 에로점이 된다. 스테이지의 길이는 계속 나 있지만 진행은 하지 않는다. 하여튼 거대쿨은 커다란 이상한 빛 덩어리를 발사하는데 그 빛 덩어리에서 에너지가 나오므로 적절히 이용하여 에너지 게이지를 채워 가면서 플레이한다. 패턴은 이단점프 공격으로 하는 것이 가장 바람직 하다.

## 스테이지 7

붉게 노을진 저녁 하늘이다. 양끝까지 가면 위로 올라갈 수 있다. 이번 스테이지는 작은 물총새와 같은 캐릭터가 등장하는데 날아다니다가 갑자기 내리꽂는 공격을 한다. 빨리 지나가거나 점프로 피하면 지나 칠 수 있다. 진행상의 커다란 문제점은 없다. 그리고 위쪽으로 올라가면서 진행해야 하는 맵인데 초반에 등장하는 거미들을 주의하고 빨간 이상한 새들을 주의하면서 중간 세이브 지점까지만 도달하면 된다. 착실하게 에너지를 모으도록 한다.

## 스테이지 8

제덱스의 등장! 거대다관절 용인 제덱스가 출현한다. 이번 스테이지는 이 용만 제거하면 된다. 적의 행동 패턴은 양옆으로 이동하면서 타미르를 공격하거나 한가운데에 나와서 에너지파를 쏘면서 달아나곤 한다. 주로 홀드 공격과 점프로 피하면서 플레이하여야 한다. 조심성 있게 빠르게 피하면서 공격한다.

## 스테이지 9

화려한 하늘의 슈팅 스테이지 이번 스테이지는 시작하자마자 에너지를 가득 메워 준 상태로 진행하기 때문에 에너지상의 문제는 없다. 더욱이 이번에 나오는 적들은 대량의 에너지 아이템들을 가지고 있기 때문에 에너지에 대한 문제는 생각 하지 않아도 된다. 중간 쯤에 익룡이 나오는네 가장 큰 에너지 아이템을 가지고 있다. 마지막에 익룡들이 한꺼번에 공격하는데 주의한다.

## 스테이지 10

이번 스테이지는 숲속으로 들어가는 스테이지이다. 앞에서 등장한 야광물질의 보스가 대거 등장한다. 상당히 많은 아이템이 배치되어 있지만 그만큼 적이 많이 등장하는데 모든 적을 상대하지 말고 적당히 건너가야 이 지역을 클리어할 수 있다. 끝부분에 여러 마리의 EYEROSE들이 모여 있는 곳이 있는데 그곳에 보

너스가 숨어있다.

## 스테이지 11

이번엔 숲속 가운데의 동굴로 들어간다. 이번 스테이지 또한 복잡한 스테이지 중 하나이다. 위로 올라가면서 길을 찾아 보도록 한다. 예측불허의 장소 곳곳에 길이 나 있으므로 잘 돌아다니다 보면 새로운 길을 찾을 수 있다. 출발점에서 첫 번째로 나오는 물총새를 지나서 건너야 할 곳이 있는데 이곳에서 그냥 떨어지면 비밀 지하통로가 나온다. 끝쪽에는 워프가 있어 단번에 순간이동을 할 수 있다. 위로 2단계까지 올라갈 수 있다. 이번 스테이지 또한 미로와 같지만 그다지 길이 엇갈린 편은 아니다. 마지막 까지 적을 죽여가면서 클리어 한다. 그리고 마지막 부분에 벽에 붙어있는 물총새 캐릭터는 없애면 아이템이 나온다.

## 스테이지 12

다시 숲속으로 나오는 스테이지이다. 스테이지는 10스테이지와 비슷하지만 적들이 한번에 나온다. 야광물체의 적 캐릭터가 곳곳에 깔려있고 수많은 거미들이 벽을차고 뛰어 오른다. 그러나 에너지 아이템이 계속적으로 공급되며 중간중간에 파워 에너지 아이템들도 많이 있어 클리어 하기에 가장 재미있는 스테이지 이기도 하다. 마지막까지 살아서 다음지역을 대비해 많은 양의 아이템들을 모아두어야 한다.

## 스테이지 13

라피예트라는 쌍둥이 괴물이 나오는 보스 스테이지이다. 화면 오른쪽에 많은 양의 큰 에너지들이 있으므로 적절히 활용한다. 적의 행동 패턴은 단순하지만 그들이 가지고 있는 무기는 성능이 좋다. 이번 스테이지 또한 홀드공격의 사용으로 클리어 하여야 한다. 그리고 적의 무기 공격 중 유도적으로 따라오는 것이 있는데 그 무기는 이단 점프 등 다른 공격으로 공격하면 아이템이 된다. 지나치게 에너지를 낭비하지 말고 홀드 공격를 7~8번 정도 하면은 클리어 할 수 있다.

## 스테이지 14

심장동굴! 앞의 말처럼 상당히 스산한 분위기와 적들이 아지트이기도 한 지역이다. 난이도적으로 진행의 어려움이 가장 높은 스테이지이기도 한 이번 지역은 오직 살길이 워프(순간이동장치)를 찾아 단숨에 끝까지 가거나 아니면 정당하게 싸워 이겨 나가는 방법밖에 없다.

특히 거미들은 모서리 부분에서 이동을 더 이상 못하므로 모서리까지 달려가는 것이 낫다. 그리고 모서리에서 단번에 홀드공격으로 물리친다. 마지막 부분에 약간의 어려운 맵이 나오는데 그 부분중에 워프가 많다. 위험성이 있지만 플레이어 마릿수가 많다면 한번쯤 구덩이로 떨어져도 괜찮다. 보스는 다름아닌 거대 용 코이푸! 불 공격으로 공격 하지만 피하기에는 그리 어렵지 않다. 또한 그 공격무기에서 아이템들이 나오므로 더욱 쉽게 클리어 할 수 있다. 점프와 에너지만 잘 모은다면 클리어 하기에 어렵지 않은 스테이지이다.

## 스테이지 15

마치 피라미듯을 연상케하는 이번 스테이지는 최고보스를 물리치고 탈출하는 것이 목적이다. 이번 스테이지는 시작할 때 이동블럭이 있다. 이동블럭을 타고 이동을 하여야만 하기 때문에 이동블럭만 잘 찾아다닌다면 클리어 할 수 있다. 중간에 보스가 가끔 출현하는데 무시한다. 길은 맨 처음 오른 쪽으로 계속 가다보면 첫번째 세이브가 나온다. 그 세이브 지점에서 위쪽으로 이동블럭을 타고 계속 올라 가자 끝까지 올라간 후 왼쪽으로 전진하면서 싸운다. 달리면서 점프를 하면 많은 거리를 이동할 수 있으므로 많이 연습한다. 달리면서 점프를 능숙하게 할 수 있다면 아마 작은 이동블럭정도는 그냥 넘어갈 수 있다. 왼쪽으로 가다보면 이동블럭들이 엇갈리는 곳이 있다. 그곳에서 이동블럭을 타고 위로 가면 맨위에 양쪽 길이 나오는데 먼저 왼쪽으로 점프한 후 오른쪽으로 점프해 전진한다. 중간에 밑에서 불기둥을 쏘는데 주의해야 한다. 마지막 보스는 상당량의 에너지를 가지고 있지만 이단점프와 함께 공격을 잘 하면 클리어 하는데 쉽다. 너무 이동을 많이 하지 말고 양옆으로 점프공격하면서 클리어 한다.

# 피파 '96

## -버철스타디움 사커-

| | |
|---|---|
| 장르 | 아케이드 |
| 제작사 | 일렉트로닉 아츠 |
| 유통사 | 동서게임채널 |
| 시스템 요구사항 | 486이상/ 램 8메가이상 |
| 발매일 | 발매 중 |
| 가격 | 45,000원 |
| 문의처 | 동서게임채널(02-3662-8020) |

올해 2002년 월드컵 유치를 놓고 한국과 일본이 치열한 경쟁을 벌이고 있다. 작년 피파 축구가 출시되었을 때 게이머들의 인기를 한번에 받았던 피파 사커가 96으로 버전 업되어 출시되어 관심을 모으고 있다. 우선 이 게임의 가장 두드러진 특징은 그래픽이 더욱 섬세해졌음을 들 수 있다. 일반 컴퓨터 오락실에서 볼 수 있는 버철시리즈와 비슷한 화면 진행은 이전에 나왔던 피파보다는 훨씬 현실감을 느끼게 해준다.

### 피파 96 쉽게 하는 이모저모

**피파96의 중거리슛** 일단 골키퍼에게 잡히지 않을 정도의 거리에서 중거리 슛을 쏜다. 골키퍼는 캐치를 못하면 펀칭을 하는데 이 때 손에 맞고 나온 볼을 공격수가 뛰어 들어가서 간단히 쏘면 거의 100% 골이 된다. 그리고 펀칭을 하더라도 코너킥을 할 수 있으니까 다음 기회를 노리면 된다. 그리고 거리가 너무 멀면 키퍼가 그냥 캐칭하므로 거리 조절을 잘 해야한다.

**다이빙슛 하는 법** 다이빙슛을 하기 위해선 일단 골대와 가까운 지점에 선수가 있어야 한다. 공은 헤딩보다는 먼 상태에서 Ctrl을 눌러서 한다. 하는 법은 볼을 상대편 엔드라인까지 몰고가서(코너부분) 직선으로 센터링하면 공이 엔드라인과 나란히 날라간다. 그럼 우리편 공격진들이 골대 앞에 위치한다. 이 때 Alt를 눌러서 골대 앞으로 사람으로 바꾼 약간 뒤로 물린다음 공에 맞추어 대각선(키패드에선 7번) 방향키와 Ctrl을 함께 누르면 다이빙슛이 된다.

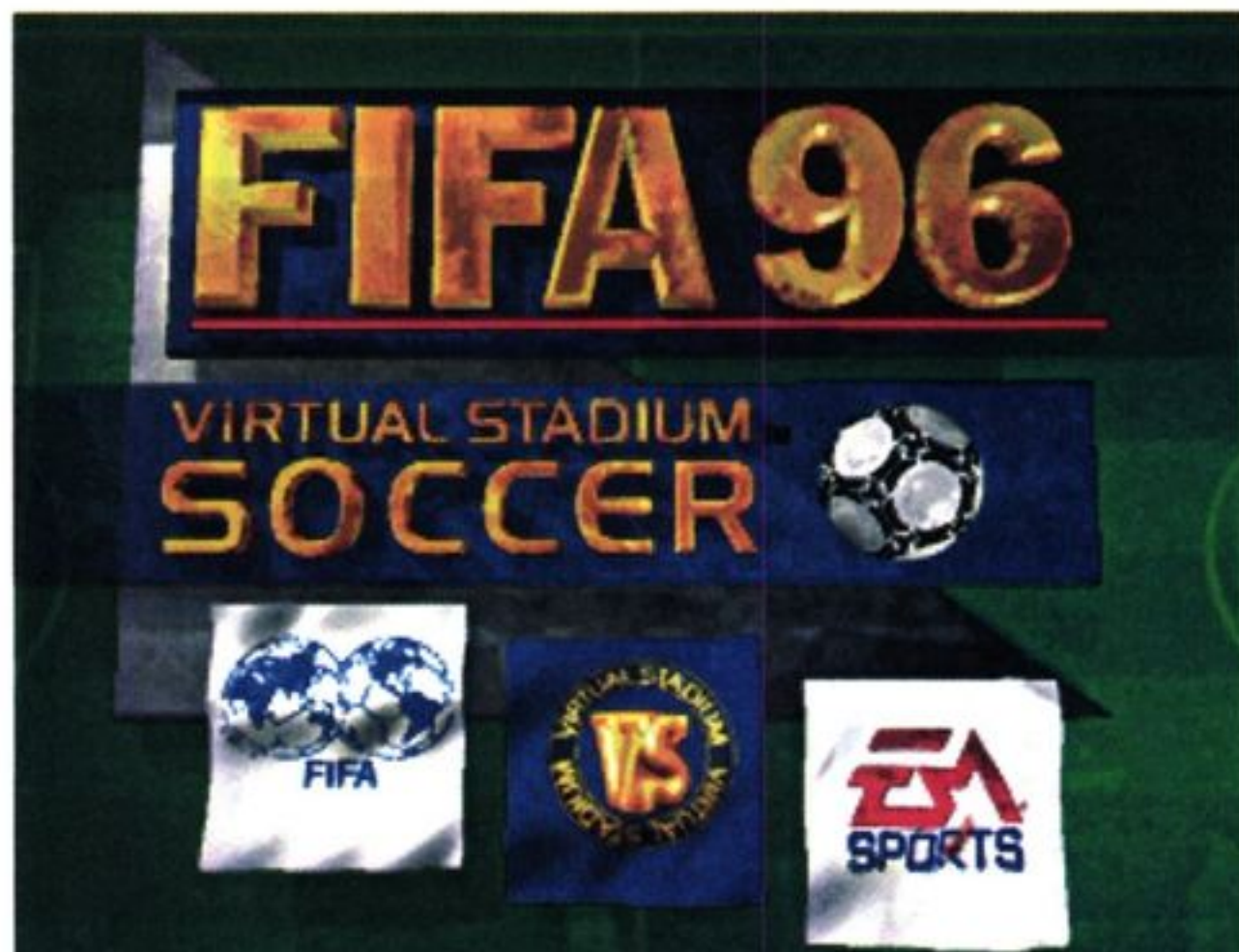
**간단히 수비하는 법** 일반적으로 컴퓨터라 볼을 때 공빼앗기가 힘들다. 수비를 간단히 하는 방법은 컴퓨터가 자신의 공을 빼앗는 순간부터 키조작을 하지 않으면 우리편 컴퓨터가 알아서 공을 빼앗아 준다.

## 명령어 요약표

### 경기중 플레이어 조작키

**키보드 대용키**

키보드에서는 아래의 키를 원래 키를 대신할 수 있다.

스페이스 바 = D  ALT = S  CTRL = A

### 경기중플레이어 조작키

| 킥오프 | | | |
|---|---|---|---|
| **액션** | **키보드** | **마우스** | **조이스틱** |
| 동료에게 패스 | ALT/ CTRL | 1,2번 버튼 | 1,2번 버튼 |
| **공격** | | | |
| **액션** | **키보드** | **마우스** | **조이스틱** |
| 볼 조종 / 드리블 | 화살표 키 | 마우스 이동 | 조이스틱 이동 |
| 패스 | ALT+ | 1번 버튼+ | 1번 버튼+ |
| | 화살표 키 | 마우스 이동 | 조이스틱 이동 |
| 로빙볼 (공중으로 띄우는 공) | CTRL/A | 1+2번 버튼 | 1+2번 버튼 |
| 낮은 로빙볼 (낮게 공중으로 띄우는 공) | ALT+CTRL | 키패드 상의 1번 버튼 | 사용 못함 |
| 슈팅 | 스페이스 바/D | 2번 버튼 | 2번 버튼 |
| 드롭 패스 (약간 먼거리에서 띄워주는 패스) | ALT+화살표 키 | 1번 버튼+ 마우스 이동 | 1번 버튼+ 조이스틱 이동 |
| 레인보우 (바나나 킥이라고 부르는) | 킥 스페이스 바+ ALT | 키패드 상의 9번 버튼 | 사용 못함 |
| 단거리 질주 | CTRL/ALT/W | 1번 버튼을 | 1번 버튼을 |
| 누르고 있음 | 누르고 있음 | 누르고 있음 | |
| 180도 회전 | 스페이스 바+ CTRL | 키패드 상의 3번 버튼 | 사용 못함 |
| 에프터 터치 커브 | 좌/우 화살표키 | 좌/우 좌/우 | |
| 다이빙 헤딩(골문 근처에서) | CTRL | 2번 버튼 | 2번 버튼 |
| 원 타이머 (골문에 근처가 | CTRL | 2번 버튼 | 2번 버튼 |
| 아닐 경우) | | | |
| **공이 공중에 떠 있는 경우** | | | |
| **액션** | **키보드** | **마우스** | **조이스틱** |
| 헤딩/발리킥/바이시클킥 | CTRL+ 우측방향 키 | 1번 버튼+ 2번 버튼 | 1번 버튼+ 2번 버튼 |
| 공에 근접한 선수 선택 | ALT | 1번 버튼 | 1번 버튼 |
| **수비** | | | |
| **액션** | **키보드** | **마우스** | **조이스틱** |
| 태클 | ALT | 1번 버튼 | 1번 버튼 |
| 밀기 (어깨 싸움) | 스페이스 바+ ALT | 키패드에 있는 9번키 | 사용 못함 |
| 슬라이딩 (공이 오는 경우 | CTRL | 1번 버튼+ | 1번 버튼+ |
| 슬라이딩 커트) | | 2번 버튼 | 2번 버튼 |
| 조종 선수 변경 | ALT | 1번 버튼 | 1번 버튼 |

## 경기 중단시 사용하는 키

| 코너킥 / 드로우인 / 프리킥 | | | |
|---|---|---|---|
| 액션 | 키보드 | 마우스 | 조이스틱 |
| 로빙볼 (높이 띄워주는 공) | CTRL+방향키 | 1,2번 버튼+ 마우스 이동 | 1,2번 버튼+ 조이스틱 이동 |
| 패스 | ALT+방향키 | 1번 버튼+ 마우스 이동 | 1번 버튼+ 조이스틱 이동 |
| 카메라/플레이어/ 백패스 모드 조망 | ALT | 1번 버튼 | 1번 버튼 |
| 목표물 조준 박스 이동 | 화살표 키 | 마우스 이동 | 조이스틱 이동 |
| 세트 플레이 선택 | 스페이스 바+ 방향키 | 2번 버튼+ 마우스 이동 | 2번 버튼+ 조이스틱 이동 |
| 세트 플레이 숨기기 | CTRL+스페이스 바 +방향키 | 1,2번 버튼 + 마우스 이동 | 1,2번 버튼 + 조이스틱 이동 |
| 세트 플레이 실행 | CTRL | 2번 버튼 | 2번 버튼 |
| 로빙볼로 백패스 | CTRL | 1번 + 2번버튼 | 1번 + 2번버튼 |
| 백패스 | ALT + 방향키 | 1번 버튼 + 마우스 이동 | 1번 버튼 + 조이스틱 이동 |
| **백패스 모드** | | | |
| 액션 | 키보드 | 마우스 | 조이스틱 |
| 백 패스 모드로 이동 (패스한 후) | CTRL | 1번+2번 버튼 | 1번+2번 버튼 |
| 백 패스의 반복적 실행 | CTRL | 1번+2번 버튼 | 1번+2번 버튼 |
| 패스 백 샷 | 스페이스 바 | 2번 버튼 | 2번 버튼 |

## 골키퍼의 조작

| 액션 | 키보드 | 마우스 | 조이스틱 |
|---|---|---|---|
| 다이빙 / 태클 | ALT/CTRL +방향키 | 1번/2번버튼 +마우스이동 | 1번/2번버튼+ 조이스틱 이동 |
| 공을 던짐 / 발로 참 | 스페이스바 /CTRL | 1번+2번버튼 /2번 버튼 | 1번+2번 버튼 /2번 버튼 |
| 목표물 박스 이동 | 방향키 | 마우스 이동 | 조이스틱 이동 |

## 핫키 목록

| 핫키 카메라 조망 모드 | 핫키 카메라 조망 모드 |
|---|---|
| F1 텔레비전 조망 모드 | F2 측면 조망 모드 |
| F3 케이블 조망 모드 | F4 엔드 존 조망 모드(골라인과 엔드 라인 사이의 구역) |
| F5 관중석 조망 모드 | F6 근접 조망 모드 |
| F7 볼 조망 모드 | |

| 핫키 | 기능 | 핫키 | 기능 | 핫키 | 기능 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 조종장치 | O | 옵션 | - | 화면 축소 |
| 2 | 밀집 | R | 녹화 재생 | H | 해상도 선택 |
| 3 | 대형 | G | 점수 요약 | C | 시간 표시 유무 |
| 4 | 전략 | F | 반칙요약화면 | N | 선수명 , 번호 |
| 5 | 선수 교체 | - | 화면 축소 | F12 | 경기 중단 |
| 6 | 게임성적 통계 | Z | 화면 증대 | F11 | 도스상태로 이동 |
| | | | | F8 | 사운드 지원 유무 |

❶페널티박스내에서의 슛
❷한국과 일본의 승부차기
❸오프닝 동영상
❹미드필드에서의 강압수비
❺보는 관점을 바꾸어본다
❻랜더링 과정
❼오렌지군단 네덜란드
❽드로잉 공격
❾하프타임에는 동영상도 볼 수 있다
❿메인메뉴
⓫한일전
⓬한일전 킥오프
⓭골킥직전
⓮F2를 누르면 이런 관점으로..

POWER A to Z

# 워크래프트 Ⅱ

| 장르 | 전략 시뮬레이션 |
|---|---|
| 제작사 | 블리자드 |
| 유통사 | SKC |
| 시스템 요구사항 | 486이상/ 램 8메가이상/ 마우스 필수 |
| 발매일 | 발매 중 |
| 가격 | 45,000원 |
| 문의처 | SKC(02-3708-5476) |

인간세계와 오크의 세계를 이어주는 문이 열리고 오크의 대부대가 인간의 세계로 침투한 이후 아제로스왕국은 5년간의 전란에 휩싸이게 된다. 스톰윈드의 요새에서 벌어진 전투에서 레인왕이 전사하고 근위기사였던 로타르경은 남은 병력과 민간인들을 이끌고 아제로스 땅을 탈출했다.

전편에서 오크 종족은 결국 인간과의 싸움에서 주력부대를 잃고 퇴각했지만 전열을 재정비하고 막강한 신무기로 무장하여 아제로스 땅을 침략한다. 인간들의 평화로운 세계는 지옥으로 변하고 인간은 동맹하여 오크를 격파하기 위해 혼신의 힘을 다한다. 침략자들을 격퇴하고 이 땅을 지키기 위해서 이제 육지와 바다 그리고 하늘에서 침략자인 오크와 인간의 한판승부가 벌어지는데…

## 전작과의 차이점

이번 후속작은 전편과 비교했을 때 많은 점들이 개선되어 게이머들을 만족시킬 것으로 기대된다. 시나리오도 다양하며 신무기와 생산시설이 추가되어 전투재미를 배가시키고 있다. 그래픽 역시 전편의 그것과 비교해 볼 때 많은 진보가 있었다는 것을 알 수 있다. 전투화면 자체가 640*480의 고해상도 모드로 펼쳐지므로 깔끔한 느낌을 주며 화려한 색상들이 많이 사용되어 전작에서 많이 발전된 모습을 보여주고 있다. 더욱이 특수한 유니트들이 구사할 수 있는 마법이 대폭 보강되어 다양한 기술을 사용할 수 있기 때문에 게임을 한층 재미있게 즐길 수 있다. 그리고 채취하는 자원도 전편의 금, 목재에 이어 이번에는 기름이라는 새로운 자원이 추가되었다. 또한 유니트 명령에서 일정 지역을 주기적으로 움직이는 순찰(PATROL)이 가능하고 쇠뇌나 투석기 등의 장거리 무기의 경우에는 일정지역을 계속 공격하도록 명령을 내릴 수 있다.

## 인간의 유니트

| 유니트 | 설명 | |
|---|---|---|
| 농민 PEASANT | 금이나 목재 등의 기초자원을 채취하고 시설물을 건설, 수리한다. 농민이 건설하는 시설은 본부(TOWN HALL), 농장(FARM), 병영(BARRACKS), 제재소(ELVEN LUMBER MILL), 망루(TOWER), 대장간(BLACKSMITH), 마굿간(STABLES), 조선소(SHIPYARD), 정유소 (OIL REFINERY), 주조공장(FOUNDRY), 그노미쉬 연구소(GNOMISH INVENTOR), 그리폰 사육장(GRYPHONAVIARY), 교회(CHURCH), 마법사의 탑(MAGE TOWER)이다. 전편과 달리 전투능력이 있지만 방어력이 매우 빈약하다 | |
| 보병 | 적 유니트와 근접해서 칼로 전투를 수행하며, 방어력은 중간 정도이다 | |
| 궁수 ELVEN ARCHER | 원거리에서 적유니트에게 화살을 발사하는 유니트로서 공격력과 방어력이 빈약한 편이다. 하지만 여러 명의 궁수를 모아서 방어한다면 그 위력은 대단하며 공중에 떠있는 유닛을 공격할 능력도 가지고 있다 | |
| 특수부대 ELVEN RANGER | 궁수와 마찬가지이지만 발전된 형태로 파괴력이 뛰어나다. 제조에는 500단위의 금과 50단위의 목재가 필요하며 병영과 제재소와 금 1500의 투자가 있어야만 생산이 가능하다 | |
| 기사 | 보병보다 강한 전투력과 방어력을 보유하고 있으며 뛰어난 기동성을 발휘한다. | |
| 용사 PALADIN | 기본적인 특성은 기사와 같으나 여러 가지 마법을 구사할 수 있다는 특징을 지닌다. 제조에는 800의 금과 100의 목재가 필요하며 병영(BARRACKS)과 대장간(BLACKSMITH), 마굿간(STABLES), 교회(CHURCH), 그리고 교회에서 금 1000의 투자가 있어야만 생산이 가능하다 | |
| | 천리안(HOLY VISION) | 먼 곳을 보는 마법 |
| | 치료(HEALING) | 상처입은 유니트를 치료할 수 있는 마법 |
| | 엑소시즘(EXORCISM) | 적의 사악한 마법을 막는 마법 |
| 쇠뇌 BALLISTA | 움직임이 매우 둔한 적군 유닛이나 적의 시설물 등을 공격할 때는 최고의 위력을 발휘하지만, 근접전에는 매우 취약하므로 기사의 호위가 필요하다 | |
| 마법사 | 마법사는 마법사의 탑에서 양성이 가능한데 우선 본부(TOWN HALL)를 성(CASTLE)으로 업그레이드 해야한다는 조건이 필요하다. 이 유닛을 양성하기 위해서는 1200단위의 금이 필요하다 | |
| | 번개(LIGHTNING) | 마법사의 통상공격으로 사정거리와 위력은 약한 편이다 |
| | 불덩이(FIREBALL) | 사정거리가 길며 위력은 중간정도. 이 마법은 망루를 공격할 때 효과적이다. |
| | 화염방패 | 화염으로 특정 유닛을 방어하는 마법 |
| | 지체(SLOW) | 적의 움직임을 둔하게 하는 마법 |

| | | |
|---|---|---|
| | 투명 | 적의 눈에 일시적으로 안보이게 하는 마법 |
| | 블리자드 | 일정지역에 우박을 쏟아붓는 마법으로서 적의 밀집한 지역이나 유닛에 위력을 발휘 |
| | 변형(POLYMORPH) | 가장 강력한 마법으로서 어떤 유니트도 동물로 변형시켜 버린다 |
| 난장이 자폭반 | 그노미쉬 연구소(GNOMISH INVENTOR)에서 생산가능한 유닛으로서 제조비용은 비싼 편이지만 그 위력은 웬만한 건물들을 한방에 날려버릴 정도로 위력적이다. 다만 방어력이 약하므로 목표물에 도달하기 전에 적의 공격을 받으면 매우 무력하다 | |
| 그노미쉬 비행기 | 헬기처럼 생긴 비행장치로 정찰임무에 유용하게 쓰인다. 이 유닛을 제조하기 위해서는 그노미쉬 연구소(GNOMISH INVENTOR)와 제재소(ELVEN LUMBER MILL)가 필요하다 | |
| 그리폰 라이더 | 오크족의 용에 맞먹는 위력을 지닌 유닛으로서 제조에 드는 비용은 가장 비싸지만 그만큼 위력적인 공격을 행할 수 있다 | |
| 유조선 | 석유를 채취하는 유닛으로서 해저유전에 · 유정탑(OIL PLATFORM)을 건설하고 석유를 시추할 수 있는 유닛이다. 유조선을 제조하기 위해서는 조선소(SHIPYARD)가 필요하다 | |
| 구축함 | 적의 기구나 용 등의 공중에 떠있는 유닛도 공격할 수 있는 능력이 있으므로 기동함대의 주축을 형성한다. 구축함을 제조하기 위해서는 조선소(SHIPYARD)가 필요하다 | |
| 수송선 | 아군의 유닛을 싣고 바다건너의 다른 지역으로 이동하는 유닛이다. 최고 6단위의 유닛이 승선 가능하며, 자체적인 공격력은 없다 | |
| 전함 | 해군 유닛 중에서는 가장 강력한 위력을 지닌 함선으로서 구축함보다 사정거리가 길고 강력한 대포를 장비하고 있으며 보다 두터운 장갑을 지니고 있다. 단, 공중의 적군 유닛을 공격할 수 없으며 이동속도가 느리다는 것이 단점이다 | |
| 그노미쉬 잠수함 | 유용성이 높은 유닛으로서 해저에 잠수했다가 적의 유닛이나 해상시설물을 공격할 수 있는데 이때 공격당하는 적이 수상함선이나 수상시설물일 경우 전혀 손을 쓸 수 없다. 단, 적의 공중 유닛이나 같은 해저 유닛인 거북, 그리고 망루에게는 발각되므로 이에 주의할 것 | |

# 임무의 소개

## I. 인간

### 힐스브래드(HILLSBRAD)

전진기지를 건설하는 것이 이번 임무의 목표다. 4개의 농장과 1개의 병영을 건설할 것.

### 타렌 밀에서의 기습 (AMBUSH AT TARREN MILL)

적에게 사로잡힌 궁수들을 구출하는 임무로 망루에 유의하면 된다. 궁수들이 갇혀있는 곳을 알아내고 수비하는 적병들을 없앤다. 다음 벽을 부수고 안으로 들어가면 궁수들을 구출할 수 있는데 이들을 마을의 CIRCLE OF POWER위에 올려놓으면 이번 임무도 무사히 끝난다.

### 남쪽해안(SOUTHSHORE)

이번 임무는 함대의 활동을 위한 기지를 건설하는 것으로서 조선소 1개, 해저유전 4곳을 개발하면 된다.

### 줄대어로의 공격 (ATTACK ON ZUL 'DARE)

남동쪽의 오크의 기지를 모두 파괴하는 임무이다. 금이 모자라면 중심부 섬에 있는 금광이나, 남서쪽 섬에 있는 금광을 확보하면 자금은 모자라지 않을 것이다.

### 톨 바라드(TOL BARAD)

톨 바라드의 동맹군 기지를 보수하여 이를 발판으로 오크의 기지인 DUN MODR를 공격하여 철저히 파괴한다. 금이 모자라다면 중심부 섬에 있는 금광이나 북쪽의 금광을 이용하면 자금문제는 해결될 것이다. 그러나 목재는 좀 부족할 듯..

### 둔 알가즈(DUN ALGAZ)

둔 알가즈 지역의 오크기지를 초토화하는 임무로서 남서쪽의 오크 기지를 모두 파괴해야 한다. 북서쪽의 금광과 남서쪽의 금광을 확보한다면 재정적인 문제는 없다.

### 그림 바톨(GRIM BATOL)

오크가 건설한 정유소 5곳을 파괴하는 임무로서 처음에는 남쪽으로 계속 내려가서 오크 수비대를 격파하고 벽안에 보관된 오크의 투석기를 탈취해야 한다. 투석기를 탈취했으면 수송선으로 이를 동쪽 건너편으로 상륙시켜 오크의 기지로 침투해 들어간다. 지도 중심부에 위치한 오크의 마을을 초토화 시킨 다음 인간의 기지를 이곳에 건설해야 한다. 일단 기지가 건설되었으면 남동쪽에 위치한 오크들을 견제하면서 강력한 함대를 건조하여 제해권을 잡은 다음 정유소를 파괴하면 된다. 단, 금이 모자랄 경우가 있는데 그럴 경우에 남동쪽 오크기지에서 약간 북쪽에 위치한 섬을 확보하고 그곳의 금광을 이용하면 된다.

### 티르의 손(TYR'S HAND)

일부 불손한 농민들이 반란을 일으켰다. 반란세력들을 철저히 격파하여 기지의 혼란을 빨리 수습해야 한다. 일단 반란을 잠재웠으면 기지를 강화하여 요새(CASTLE)을 건설하고 적의 기지를 찾아나서야 한다. 그러나 이번 임무는 3곳의 적들이 동시에 공격해오기 때문에 좀 어렵다. 우선 기지 근처에 망루를 균형있게 배치하여 적의 공격을 막으면서 남서쪽의 적기지를 우선적으로 공략하여 그곳의 금광을 확보한다. 그것이 여의치 않으면 기동성이 높은 기사를 이용하여 적을 우리 망루로 유인하여 하나씩 처리함으로서 적의 전력을 약화시키는 수 밖에

*❶오크의 기지 파괴*
*❷투석기를 이용한 공격*

없다. 일단 적의 수중에 금이 바닥났다면 서서히 조여들어가는데 이때도 유인전법을 사용하여 적을 하나씩 격파하면서 조심스레 전진하는 것이 좋다. 어쨌든 남서쪽, 북서쪽, 그리고 북동쪽의 적 기지를 모두 파괴하면 이번 임무는 성공이다.

### 대로우미어의 전투 (THE BATTLE AT DARROWMERE)

이번 임무는 연합군의 일원인 라이트브링어(LIGHTBRINGER)경을 구출하는 것이다. 북서쪽의 외딴곳에 고립되어 있는 그를 수송선을 통해 구출하여 남동쪽의 아군기지로 데려와야 한다. 그러나 해협에는 수많은 적의 망루와 함대가 도사리고 있다. 일단 전투부대를 북쪽의 적의 배후로 상륙시켜 적의 방어망을 조금씩 허물어뜨려야 한다. 이때 적의 망루가 골치인데, 상륙부대에 쇠뇌를 1 2대 정도 포함시켜 공격하면 효과를 볼 수 있다. 해협의 한편을 이런 식으로 장악하면 일단 라이트브링어경을 구출할 수는 있다. 그러나 정작 아군의 기지로 통하는 또하나의 해협에 적이 매복해 있는데 이들은 오크의 함대가 아니라 인간종족의 함대이다. 일단 이것들은 아군 함대를 동원하여 처리하고, 수송선을 그사이 전속력으로 통과시키는 방법밖엔 없다. 일단 라이트브링어경이 상륙하여 아군지역인 캐어 대로우(CAER DARROW)의 CIRCLE OF POWER위에 올라서면 임무는 성공한다.

### 죄수들(THE PRISONERS)

이번 전쟁에서 알터락은 동맹국으로서 매우 의심스럽다. 이번임무는 알터락을 탈출한 농민들을 스타의 CIRCLE OF POWER로 안전하게 호송하는 것이다. 일단 해안지역과 기지주변에 망루를 설치하여 적의 공격에 대비하면서 중심부의 적기지에 상륙작전을 감행해야 한다. 중심부의 적기지에는 금광이 있기 때문에 적들을 모두 파괴하고 아군의 본부시설을 세워 자금의 부족을 어느정도 보충할 수 있다. 일단 중심부의 적기지를 파괴하고 발판을 확보하면 조선소를 건립해 남쪽방면의 미로같은 수로를 따라 내려가야 한다. 그러나 곳곳에는 수많은 적의 망루들이 도사리고 있으며 수로는 좁아서 그것들을 피하기는 힘들다. 전함을 몇척 만들어 적의 망루들을 무력화 시켜야 한다. 일단 남동쪽의 감옥에 수송선이 도착하면 농민들을 태우고 중심부의 아군점령지로 와 수송선으로 갈아타고 북동쪽의 스타지역으로 이동시킨다. 기지에 도착한 그들중 최소한 4명을 CIRCLE OF POWER에 올려놓으면 이번 임무는 끝난다.

❶용을 조심해야 한다
❷인간이 승리

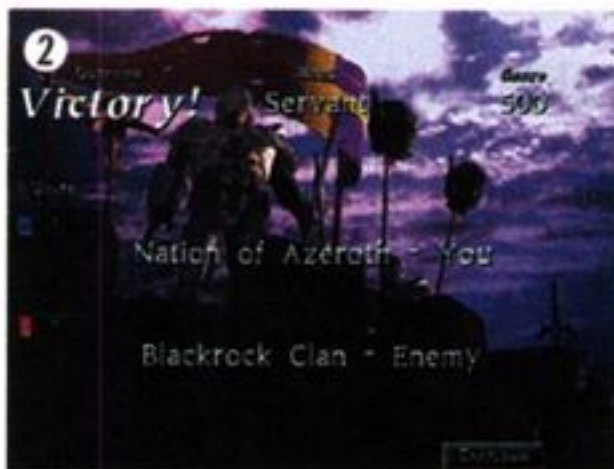
### 알터락의 배신과 멸망(BETRAYAL AND THE DESTRUCTION OF ALTERAC)

농민들의 정보에 따르면 알터락은 동맹을 배신하고 오크와 손을 잡았다고 한다. 이번 임무는 배신자인 알터락을 전멸시키는 것이다. 먼저 북서쪽의 적기지에 갇혀있는 마법사와 농부들을 구출해야 한다. 구출해온 농부들로 자원을 채취하여 시설을 건설하고 남동쪽의 광산을 확보해야 한다. 그러나 이곳은 용이 지키고 있으므로 조심해야 한다. 일단 기지를 강화한 다음 마법사를 몇 명 제조하여 이들로 하여금 용에게 화염공격(FIREBALL)을 하고 도망치는 전법을 사용하면 용은 끝까지 따라오지 않고 다시 광산으로 날아간다. 이렇듯 여러차례 공격하여 용을 없애고 금광을 확보하도록 한다. 금광을 확보했으면 이제 부대를 양성하여 북동쪽의 알터락을 초토화시켜야 하는데 방비가 매우 튼튼하다. 특히 적의 망루가 골치인데 이는 난장이 자폭부대를 이용하면 수월하다. 그리고 적은 금이 바닥나면 아군이 확보하고 있는 남동쪽 금광으로 농부들을 보내게 되어있다. 금광을 확실하게 지키면서 적의 농부들을 하나도 살려보내지 말아야 한다. 이번 임무는 특히 용사들의 치료마법을 잘 이용하면 병력의 손실을 최소화 할 수 있다. 마법사와 용사들을 항상 혼합하여 공격조를 편성해야 한다.

### 크레스트폴에서의 전투 (THE BATTLE AT CRESTFALL)

이번 임무는 적의 수송선단을 전멸시키고 해저유전을 모두 파괴하며 적의 조선소를 모두 파괴하는 것이다. 북동쪽에 위치한 크레스트폴이 적의 해군기지이며 이곳에 상륙하여 적의 조선소를 모두 파괴해야 한다. 이번에는 적의 비밀무기인 바다거북이가 해저에서 갑자기 공격을 가해온다. 더욱이 이것들은 수상함에는 보이지 않으며 아군의 잠수함이나 비행기, 망루만이 이를 발견할 수 있다. 일단 비행기를 아군함대의 근처에 띄워놓는 것이 방비책이 된다. 이번 임무 역시 금을 확보하는 것이 중요한데 이는 중앙에 있는 섬을 점령함으로써 가능하다. 중심부의 섬만 지키고 여기에 있는 금광에서 막대한 자금을 비축하는 사이 적은 자금이 바닥나게 된다. 그때 서서히 목을 조여들어가면 된다.

### 블랙록 스파이어로의 공세 (ASSAULT ON BLACKROCK SPIRE)

인간의 지도자인 로타르경이 오그리에의해 암살당하고 이제 게이머가 아제로스의 지휘권을 맡게된다. 이번 임무는 블랙록 스파이어 지역의 적군 기지를 모두 초토화 시키는 것이다. 이번 임무는 시작하자마자 적들이 떼거지로 공격해오므로 일단 방어에 중점을 둔다. 적의 공격을 막아내고 힘을 기른 다음에 북서쪽, 중심부, 그리고 북동쪽의 적의 기지를 찾아내어 이를 파괴한다. 그러나 이번 임무에는 오크의 가장 강력한 유닛인 용이 등장하므로 잠시도 방비를 게을리 해선 안된다. 또한 이에 대한 방비책으로 그리폰 라이더를 양성하는 것도 좋다.

### 그레이트 포탈(THE GREAT FORTAL)

이제 오크군은 전멸의 기미를 보이고 있다. 이번 임무는 마지막 임무로서 오크와 인간의 세계를 연결하는 문인 그레이트 포탈을 파괴하여 오크가 인간의 세계로 넘어오는 문을 영원히 닫아버리는 것이다. 마지막 임무이니만큼 매우 어렵다. 특히 기지를 건설할 장소가 없어서 매우 고된 임무가 될 것이다. 일단 병력을 수송선으로 적의 점령지역으로 실어나른 후 한곳을 집중공격하여 터를 잡아야 한다. 특히 중심부에 위치한 그레이트 포탈은 바다와 산맥으로 둘러싸여 지상부대가 침투하기에는 매우 어렵다. 자금의 여유를 확보했다면 그리폰 라이더를 이용한 공중공격이 좋을 듯 싶다.

## Ⅱ. 오크

### 줄대어(ZUL'DARE)

이번 임무는 전진기지를 건설하는 것으로서 4개의 농장과 1개의 병영을 건설하면 된다.

### 힐스브레드 침투(RAID AT HILLSBRAD)

아군의 일원인 줄진(ZULJIN)이 그의 동료들과 함께 인간에게 잡혔다는 보고가 들어왔다. 그들은 힐스브레드 근처의 감옥에 갇혀있다고 한다. 이번 임무는 줄진을 구출하여 남서쪽 마을의 CIRCLE OF POWER까지 호위하는 것이다. 일단 북동쪽으로 부대를 이동시켜 적들을 격파하고 성벽을 부수고 안으로 들어가면 줄진을 구출할 수 있다. 이들을 여기에 일단 놔두고 선발대를 보내어 마을까지의 루트를 확보해놓은 다음 줄진을 마을의 CIRCLE OF POWER위에 올려놓으면 임무는 성공한다.

### 남쪽해안(SOUTHSHORE)

이번 임무는 남쪽해안에 기지를 건설하는 것으로 조선소 1개와 해저유전 4개를 건설해야 한다. 그러나 북동쪽의 섬에 적의 기지가 있으므로 여기서의 공격에 유의하길 바란다. 임무를 무사히 마치려면 구축함들을 충분한 숫자만큼 제조하여 제해권을 확보하는 것이 중요하다.

### 힐스브레드로의 쇄도
### (ASSAULT ON HILLSBRAD)

이번 임무는 힐스브레드를 초토화시키는 것이다. 이번 임무에서도 역시 제해권의 장악이 중요하다. 금이 부족하다면 남서쪽과 북동쪽의 금광을 확보하면 된다. 군사력을 키웠다면 이제 북서쪽의 힐스브레드로 수송선단을 발진시켜야 한다. 북서쪽의 힐스브레드를 완전히 파괴하면 임무는 성공하게 된다.

### 톨 바라드(TOL BARAD)

이번 임무는 적에게 탈취당한 DUN MODR의 기지를 되찾고, 적의 기지인 톨 바라드를 초토화시키는 것이다. 동쪽으로 이동하여 DUN MODR의 기지를 복구하고 여유가 생기면 남서쪽의 톨 바라드를 향해 공격을 개시한다. 이번 임무는 수송선이 없기 때문에 기지를 재건하는 것이 가장 급선무이다.

### 배드랜즈(THE BADLANDS)

아군의 일원인 초갈(CHO'GALL)을 남동쪽의 그림 바톨의 마을까지 호위하는 것이다. 곳곳에 적군이 매복하고 있으므로 주의를 요하며 곳곳이 성벽으로 가로막혀 있어서 돌파구를 뚫기가 어렵다. 어떠한 일이 있어도 초갈만큼은 살아서 남동쪽 마을의 CIRCLE OF POWER에 도착해야 한다.

### 스트롬그레이드 함락
### (THE FALL OF STROMGRADE)

적이 억류하고 있는 아군의 수송선을 탈취하여 기지를 건설하고 스트롬그레이드를 초토화 시키는 것이다. 일단 아군의 구축함을 이용하여 탈취당한 수송선을 되찾고 그 주위의 적군을 격파하면 1단계는 성공이다. 이제 아군 병력을 수송선에 승선시키고 중심부 섬에 상륙하여 소규모의 적기지를 파괴하고 아군의 기지를 건설한다. 기지를 건설하면서 제해권도 확보하여 공격에 대비한다. 이제 모든 준비가 되었으면 북쪽의 스트롬그레이드에 상륙하여 모든 것을 파괴하면 임무는 끝난다.

### 카 대로우 지역의 룬스톤
### (THE RUNESTONE AT CAER DARROW)

중앙부 섬에 상륙하여 요새(CASTLE)를 파괴하고 룬스톤(비석같은 것)을 확보하면 이번 임무는 완수된다. 단 이번 임무부터는 적의 잠수함이 출현하므로 주의를 요한다.

### 티르의 손을 약탈
### (THE RAZING OF TYR'S HAND)

북동쪽의 티르만의 입구에 섬이 하나 있다. 이번 임무는 그 섬에 요새와 조선소를 1개씩 건설하는 것이다. 그러나 그 섬에는 수많은 망루가 있기 때문에 상륙이 힘들다. 우선 오그리 전투함들을 양성하여 해안의 망루들을 없애도록 한다음 상륙을 해야 한다. 자금이 모자란다면 서쪽의 섬에 금광을 확보하면 된다.

## 오크의 유니트

| | | |
|---|---|---|
| 농민 PEON | 금이나 목재 등의 기초자원을 채취하고 시설물을 건설, 수리한다. 전편과 달리 전투능력이 있지만 이는 아주 제한적이며, 방어력이 매우 빈약하다 | |
| 보병 GRUNT | 인간의 보병과 비슷한 특성을 지니는 유닛으로서 적 유니트와 근접해서 도끼로 전투를 수행하며, 방어력은 중간 정도이다 | |
| 액스 드로워 | 인간의 궁수와 비슷한 특성을 지니는 유닛으로서 단지 궁수와 다른 점은 원거리에서 적 유니트에게 화살대신 도끼를 던진다는 점이다 | |
| 버서커 | 액스드로워의 발전된 형태를 띠고 있는 유닛. 버서커를 양성 하는데는 금 500, 목재 500이 필요하며 병영(BARRACKS)과 제재소(TROLL LUMBER MILL), 그리고 제재소에서 금 1500의 투자가 있어야만 생산이 가능하다 | |
| 오그리 | 두개의 머리를 가진 유닛으로서 공격력과 방어력이 우수하다 | |
| 오그리 마법사 | 오그리의 발전된 형태로서 공격력은 오그리와 같지만 마법을 구사할 수 있는 능력이 있다. 폭풍의 제단(ALTAR OF STORM)을 건설하면 오그리 마법사로 업그레이드 할 수 있다 | |
| | 킬록의 눈 | 천리안과 비슷한 마법으로 정찰을 한다 |
| | 잔혹함 | 이 마법을 사용하면 일정 시간동안 전투력이 극도로 상승한다 |
| | 함정 | 일정 지점에 함정을 파는 것으로서 적이 자주 다니는 길목에 이것을 설치하면 된다 |
| 투석기 | 인간의 쇠뇌(BALLISTA)와 같은 특성을 지니는 유닛으로 강력한 공격력과 최장의 사정거리를 지닌다 | |
| 지옥의 기사 | 인간의 마법사와 같은 특성을 지닌 유닛. 지옥의 기사는 저주의 사원(TEMPLE OF THE DAMNED)에서 양성이 가능하다 | |
| | 암흑의 손 | 사정거리와 위력은 약한 편이다 |
| | 데스 코일 | 다른 생명체의 에너지를 흡입하는 마법 |
| | 가속 | 아군 유닛의 속도를 높여서 기동성을 보강해준다 |
| | 암흑의 갑옷 | 일정시간동안 적의 공격을 차단해준다 |
| | 부패 | 땅에서 암흑의 기운이 스며나와 일정지역을 초토화 시키는 강력한 마법 |
| | 해골전사 | 죽은 시체를 살리는 마법. 되살아난 해골전사는 엑소시즘 마법을 맞으면 전멸되니 주의해야한다 |
| 고블린 자폭선 | 인간의 난장이 자폭반에 상응하는 위력을 지닌 유닛으로서 기본적인 특성은 인간의 경우와 동일하다 | |
| 고블린 비행선 | 정찰임무에 매우 유용하게 쓰이는 유닛으로서 적 지역을 정찰 하거나 바닷속에 숨어있는 적의 잠수함도 발견할 수 있으므로 함대에 함께 편성하는 것이 좋다 | |
| 용 | 오크의 유닛중 가장 강력한 유닛 | |
| 유조선 | 석유를 채취하는 유닛 | |
| 구축함 | 강력한 공격력과 고도의 기동성으로 제해권을 보장하는 유닛. 특히 적의 비행기나 그리폰 라이더(GRYPHON RAIDER) 등의 공중에 떠있는 유닛도 공격할 수 있는 능력이 있으므로 기동함대의 주축을 형성한다 | |
| 수송선 | 최고 6단위의 유닛이 승선 가능하며, 자체적인 공격력은 없다 | |
| 오그리 구축함 | 인간의 전함에 필적하는 위력을 지닌 오크 최강의 함선 | |
| 거북이 | 인간의 잠수함과 동일한 특성을 지니는 유닛으로서 고블린의 조종을 받는다 | |

❶브리핑을 잘 봐야 한다
❷줄진을 구출해야 한다

### 스트라톰의 파괴
### (THE DESTRUCTION OF STRATHOLME)

이번 임무는 닥치는 대로 모든 적군을 파괴하는 것이다. 금광으로 가는 길이 막혀있는 상태에서 이번 임무는 시작된다. 고블린 자폭부대를 이용하여 산을 뚫어 금광과의 연결통로를 뚫는다. 그 통로로 금광주변을 지키는 적을 처리하고 일단 본부를 세워야 한다. 본부에서 금과 목재를 채취하고 그것을 기반으로 기지를 구축해야 한다. 일단 기지가 건설되었으면 내실을 다지면서 해군력부터 키워나간다. 적의 해저유전을 파괴하고 적 함대로부터 제해권을 빼앗는 것이 급선무이다. 제해권을 장악했으면 이제 북동쪽으로 침입하여 북쪽의 스트라톰을 모두 초토화시킨다. 단 인간에게는 마법사가 있어서 매우 성가시게 군다. 이것들부터 처리하고 마법사의 탑도 철저히 파괴해야 일이 수월하다.

### 퀠 탈라스의 함락(THE DEAD RISE AS QUEL 'THALAS FALLS)

이번 임무는 남서쪽의 ELVEN의 기지를 파괴하는 것이다. 남서쪽에 위치한 적의 모든 것들을 파괴하면 이번 임무는 성공한다. 단 처음에 병영이 없으므로 시작하자마자 병영부터 만들고 광산지역을 될 수 있으면 확보하도록 한다. 강을 사이에 놓고 남/북으로 대치하는 상황인데 남/북에 각각 금광이 3개씩 있다. 이중 북쪽의 금광만 장악해도 자금사정은 여유가 있다. 충분한 부대를 양성하여 적의 수비가 약한 쪽으로 일거에 밀고들어가야 한다.

### 사저라스의 무덤
### (THE TOMB OF SARGERAS)

오크의 배신자인 초갈과 굴단 및 그들의 종족을 전멸시키는 것이다. 북쪽의 섬에 돌산으로 둘러싸인 안에 초갈과 굴단이 있는데 우선 북쪽의 섬으로 진출하기 위해서 제해권을 장악한다. 단 적의 거북이가 바닷속에서 아군의 함대를 노리므로 주의할 것. 제해권을 장악했으면 이제 북쪽의 섬에 상륙하여 주위의 적들을 모두 쳐 없앤다. 그러나 중심부에는 악마들이 많기 때문에 주의할 필요가 있다. 이런 경우에는 버서커를 많이 보내면 좀 유리하다. 그리고 돌산안에 있는 초갈과 굴단은 고블린 자폭부대로 돌산을 뚫고 들어가 처리한다.

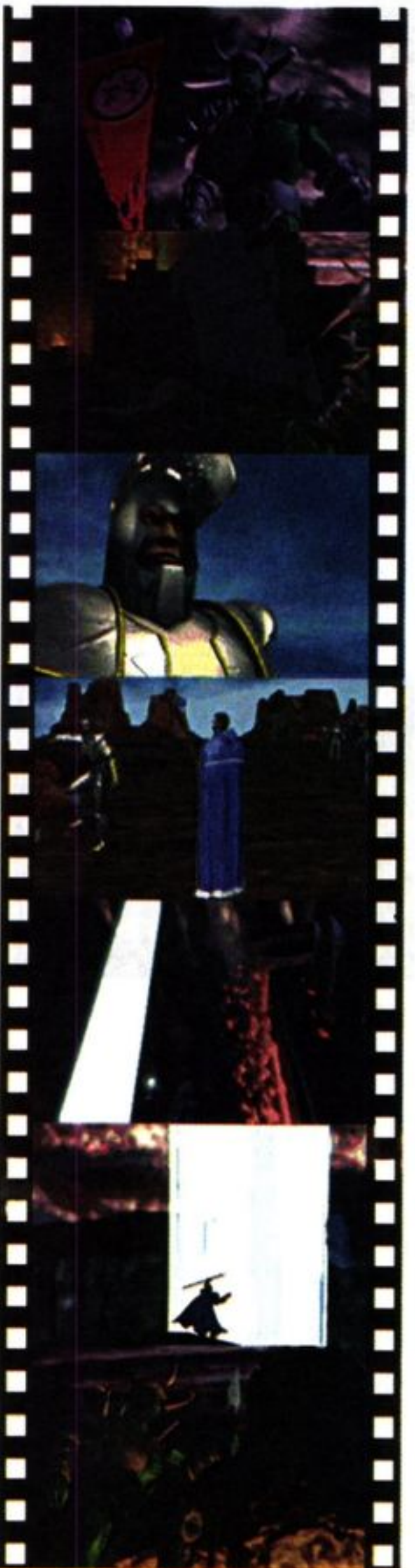
### 달라람 포위(THE SIEGE OF DALARAM)

달라람의 초토화이다. 일단 시작하면 남쪽으로 내려가 본부를 건설하고 기지를 세워야 한다. 기지를 세우고 힘을 축적한 다음 남쪽에서 북쪽으로 올라가면서 사방으로 공격해야한다. 달라람은 십자형으로 요새를 건설해 놓았으며 그 주위에는 무수한 망루들이 있기 때문에 매우 어렵다. 하지만 각개격파의 원리로 하나씩 파괴하고 들어가면 가능성이 있다. 이때는 고블린 자폭부대를 이용하는 것이 매우 경제적이다. 단, 적은 그리폰 라이더를 양성할 수 있기 때문에 주의하고 용을 양성하는 것도 좋은 방비책이다.

### 로대론의 함락
### (THE FALL OF LORDAERON)

마지막 임무로 로대론의 왕성을 함락시키는 것이다. 제해권을 장악하고 양성한 부대를 떼거지로 투입하여 집중공격을 가하는 전법을 취하면 적의 해안방어를 돌파할 수 있다. 로대론의 모든 것을 파괴하면 이번 임무는 완수된다.

## 엔딩에 관해서

인간의 엔딩은 오크들이 다시는 인간의 땅을 넘보지 못하도록 오크와 인간의 세계를 이어주는 마법의 문인 그레이트 포탈을 파괴해 버리는 것이다. 오크의 엔딩은 인간 동맹군의 본부인 로대론의 왕성을 함락함으로써 인간들의 저항을 뿌리치고 인간세계를 완전히 점령한다.

### 힌트 & 팁

**집단전법**

어떤 유닛이던지 그 특성이 제각기 다르다. 그러나 일단 뭉쳐서 집단을 이루어 활동하는 유닛은 강한 공격력을 가진다. 어떠한 유닛을 전투에 투입하던지 충분한 수의 집단을 확보할 것(한번에 명령을 하달할 수 있는 집단의 최고숫자는 9단위 유닛이다). 특히 궁수나 특수부대, 액스드로워, 버서커 등은 방어력이 형편없으므로 반드시 집단을 형성해야 한다.

**유닛의 특성을 활용**

난장이 자폭부대나 고블린 자폭부대를 활용하면 상상한 것 이상의 전과를 올릴 수 있다. 특히 돌산이나 숲등이 가로막혀 있는데 이를 통과하면 매우 유리한 경우가 있다. 이럴 경우에는 이들을 이용하여 자폭하게 함으로써 지름길을 뚫을 수 있다. 또한 이들은 망루를 파괴하는데는 효과적이다.

**마법의 활용**

마법을 이용하면 여러 가지 편리한 점이 많다. 오그리 마법사를 이용하여 함정을 만들고 적들을 그안에 유인한다든지 적의 밀집지역에 블리자드 마법을 사용하는 것 등은 상당한 피해를 적에게 끼친다. 각 마법들의 특성에 대해 정확히 파악하고 이를 사용하면 좋다. 마법사 역시 집단으로 묶어놓아 마법을 지속적으로 번갈아가면서 사용할 수 있도록 운영하면 전투에서 유리한 위치를 점할 수 있다.

**망루의 효과적인 배치**

화살을 쏘는 망루와 대포를 쏘는 망루는 나름의 장단점이 있으니 이를 적절히 혼합하여 배치하는 것이 최대의 방어효과를 얻을 수 있다.

**자원고갈**

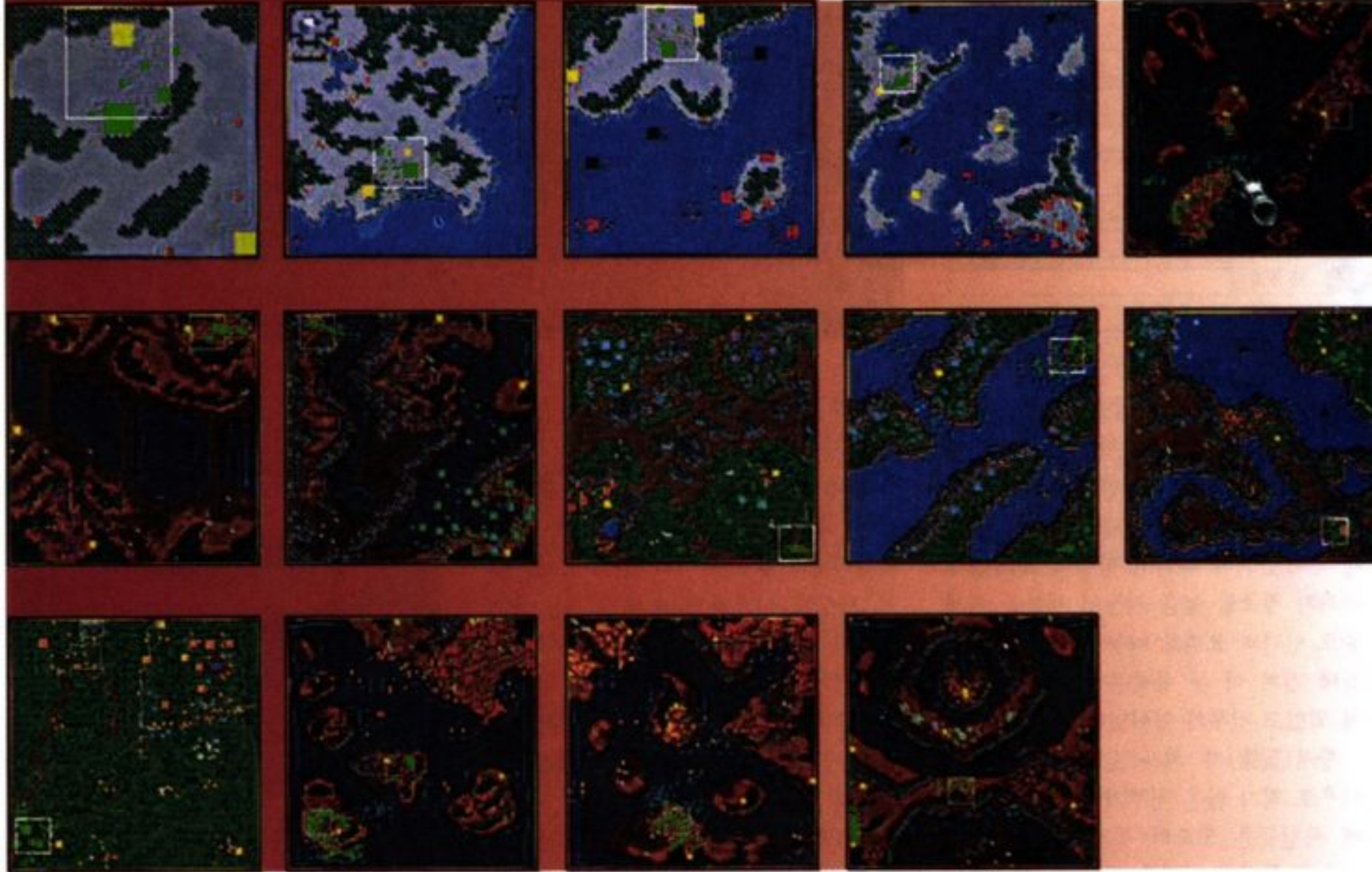
아군의 자원은 최대한 확보하면서 적의 자원을 고갈시키는 방법은 금광지역을 많이 확보하고 적군을 가끔씩 아군의 방어진지로 유인하여 전력을 낭비시키는 것이다. 자원이 부족한 경우에는 이 작전이 매우 큰 효과를 발휘하여 적은 유닛을 생산할 수 없게 된다. 정면승부가 어려울 때는 적의 자원을 고갈시키는 이러한 전법을 써먹는 것도 유용하다.

# 지도공개

인간과 오크의 각 임무별 지도를 공개한다. 이는 금광의 위치를 파악하고 자원을 확보하는데 도움을 주기 위함이다.

***녹색: 아군, 빨간색: 적군, 노란색: 광산**

## 인간

## 오크

## 워크래프트 2 무적키

**showpath**
지도를 모두 보여준다

**make it so**
개발 속도와 생산 속도를 빨리 한다

**hatchet**
나무를 두번 도끼질로 베어낸다

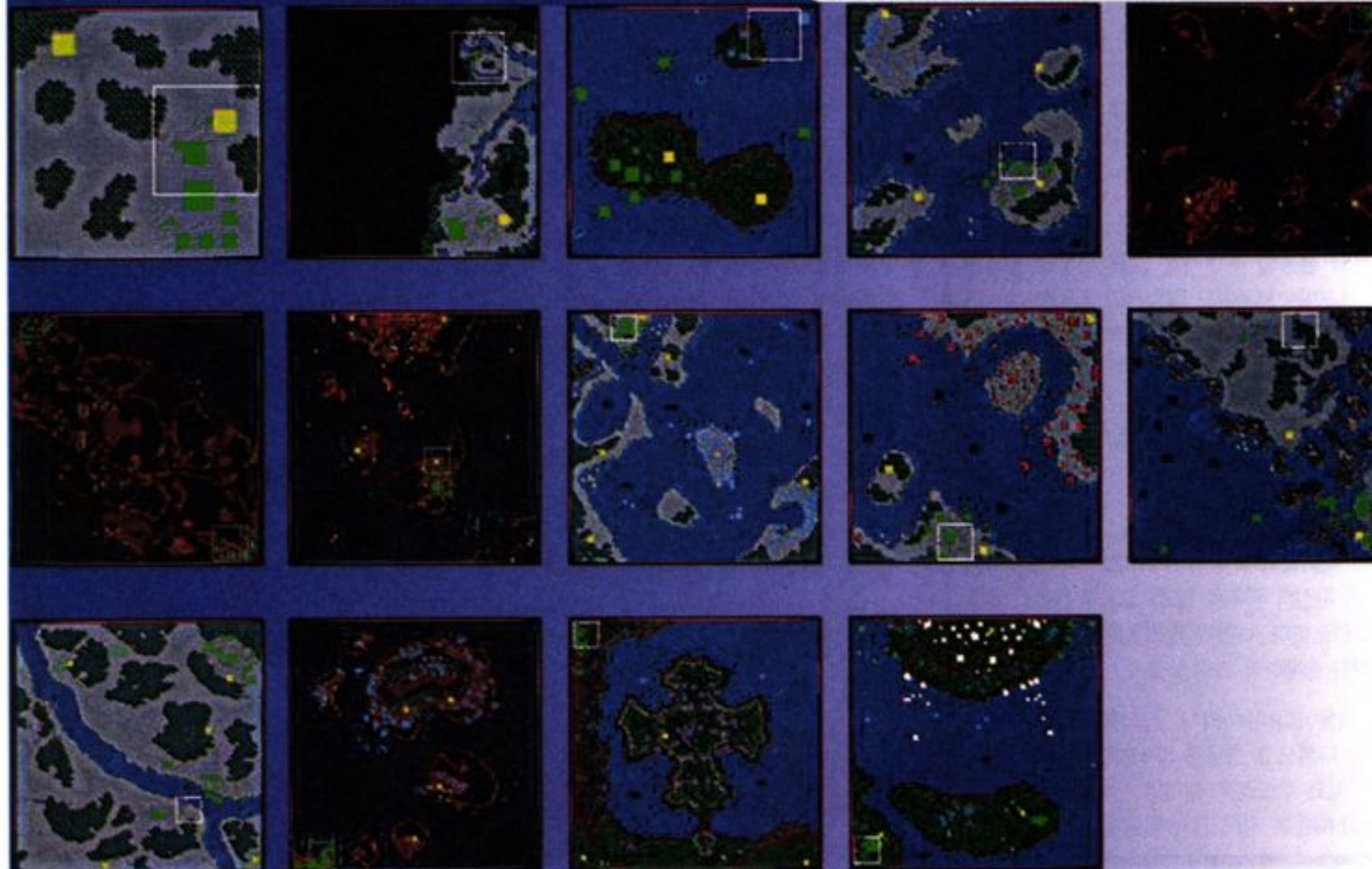
**there can be only one**
엔딩을 볼 수 있다

**valdez**
기름이 5,000 늘어난다

**spycob**
기름이 5,000 늘어난다 (valdez 같음)

**glittering prizes**
돈, 나무, 오일이 늘어난다

**it is a good day to die**
아군 유닛이 무적으로 된다

**on screen**
지도를 보여준다. (showpath는 그림자가 있어서 적들의 위치를 모르지만 on screen 은 모든 것이 다 밝게 나오고 적이 모두 보인다)

# 헌원검2

| 장 르 | 롤플레잉 |
| --- | --- |
| 제작사 | 소프트스타 |
| 유통사 | 쌍용 |
| 시스템 요구사항 | 386이상/ 램 4메가이상 |
| 발매일 | 2월예정 |
| 가 격 | 35,000원 |
| 문의처 | 쌍용(02-270-8438) |

반고가 하늘과 땅을 연 초기에 세상은 여전히 황량하고 어두웠다. 여신 여 와만이 유일한 생물이었다. 여신은 진흙을 빚어 사람과 동물을 만들었으며 따라서 만물이 생겨났다. 여와가 창조한 높은 지능의 생물은 크게 둘로 인간과 요괴로 나누어졌다. 오랜 시간에 걸쳐 이 두 종족은 세력을 형성하게 되었고 전투가 일어났다.

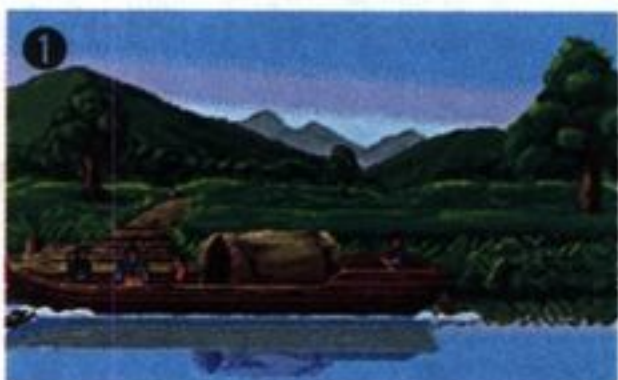
황제(黃帝)와 치우(蚩尤) 간의 전쟁 이후로 적지 않은 전투가 벌어졌는데 후에 사람들은 고도의 무기 제작 기술을 이용해 무적의 신검을 한 자루 주조했고 황제의 이름을 따 「헌원검」이라 명했다. 이 검을 얻은 한 무명의 협객이 헌원검을 사용해 요괴들을 제거하고 인류를 이끌어 마족에 대적했다. 그는 사람들에게 헌원검협(軒轅劍俠)이라 불렸다. 헌원검이 세상에 나오자 마족의 기세는 크게 꺾였고 그들은 전쟁을 주장하는 주전파와 평화를 주장하는 주화파로 갈리게 된다. 주화파의 지도자는 선신(善神)이라 하고 주전파의 지도자는 악신(惡神)이라 불린다.

지금으로부터 십여년 전 선신의 일파가 악신과 연합하여 인간 세계를 침략하는 전쟁을 일으키고 다수가 희생된다. 선신, 악신, 그리고 헌원검협은 전쟁이 끝나기 전에 행방불명되어 아무도 그 생사를 알지 못하게 되었다.

17년 후에 한 젊은이가 그 사부의 손에 자라 청년으로 성장한다. 사부는 자신이 알고 있는 바를 모두 그에게 전수해 준 다음 그가 17세가 되는 해에 하산시켜 세상에서 스스로를 단련시키도록 한다.

주인공 하연(何然)은 본래 세상과는 무관하게 조용한 나날을 보냈다. 그러나 우연한 기회에 인간과 마족간의 전쟁에 휘말려들면서 (헌원검1의 줄거리 참조), 자신이 헌원검협의 후예임을 알게 된다. 그리고 당초 인간과 마족간의 전쟁 과정을 추적하기 시작하고 동시에 악신의 진짜 신분을 조사한다. 하연은 여행 중에 자신과 나이가 비슷하고 정의감이 넘치는 청년 흑의협(黑衣俠) - 양곤석(楊坤碩)(헌원검1에서의 이름은 영채신(寧采臣))을 알게 되고, 또 봉황탑에서 자라난, 요괴의 저주를 받은 아름다운 아가씨 강여홍(江如紅)(헌원검1에서의 이름은 小 )을 만나게 된다. 세 사람은 우연한 기회에 알게 되었고 또 서로의 나이도 비슷했으므로 함께 강호를 여행하는데_

## 평화촌

❶나루터에 도착한 일행

배를 타고 나루터에 도착하면 일행은 한 외진 지역에 오게 된다. 아래로 내려가보면 작은 마을이 보이는데 그리로 간다. 마을 안에 온 일행은 우선 지친 몸을 쉬기 위해 객잔으로 들어간다. 객잔의 주인장에게 방이 있는지 물으면 주인은 방이 없다며 꼭 필요하다면 촌장에게 가보라고 일러준다. 객잔에 방이 없다니_? 이상하지만 주인장의 말을 믿기로 하고 객잔에서 수다를 떨고 있는 두사람의 얘기를 엿듣는다.

「나도 먹을 것이 없는데, 무슨 양식이 있다고 산적에게 줘?」

아성우의 말에 하연이 무슨 일이 있는지 묻는다. 아성우는 나쁜 산적들이 양식을 갖다 바치라고 했다며 목소리가 높아진다. 강여홍이 그러면 왜 산적을 몰아내지 않느냐고 말하자 자신은 죽기 싫다며 말을 얼버무린다. 옆에 서있는 사람에게 산채를 지나가려면 어떻게 해야되는지 물으면 그곳은 위험하다며 산을 돌아가라고 충고한다. 객잔 2층으로 올라가 상인으로 보이는 사람과 대화를 하면 산채를 넘어야 되는데 산적때문에 갈 수가 없다고한다. 이제 객잔을 나와 마을 사람들과 얘기를 하면 산적 때문에 두려움에 떨고 있다. 아버지를 잃어버린 아이, 손

### 인물 소개

**하연** 하연의 나이는 17세이다. 그는 인간과 마족간의 전쟁이 있던 해에 태어났다. 어려서부터 사부를 따라 청년이 될 때까지 무술과 도술을 익혔다. 후에 하산하여 수련에 들어간다. 그는 여러 지식을 배우는데 강한 흥미를 보인다. 인간과 마족간의 계속되는 분쟁으로 그의 주변 상황은 자주 변하게 된다. 따라서 그는 자신이 배운 바를 이용해 어려움에 처한 사람을 돕고 이 문제를 해결할 근본적인 방법을 찾길 원한다.

**강여홍** 어려서부터 봉황탑 꼭대기에 갇혀 마족의 화봉황에 의해 양육된다. 나이는 16세이고 명랑하고 활달한 성격을 지녔다. 화봉황에게 적지 않은 도술을 배웠으나 자신이 저주를 받은 사실을 알고는 다른 사람들을 다치게 할까 두려워 밖에 나가질 않았다. 후에 하연과 양곤석 두 사람에 의해 구출된 뒤 봉황탑을 떠나 두 사람과 함께 여행하기로 결심한다. 그리고 여홍은 어린 시절 친부모에 대해 흐릿하나마 기억을 하고 있 언젠가는 자신의 가족들과 만날 수 있길 고대한다.

**양곤석** 강호에서 흑의협이라 불리는 사나이. 나이는 20세. 정의를 행하는 것을 자신의 임무로 알고 있다. 강건하고 과묵한 성격이며 무술에 능하다. 하연과 의기투합해 같이 강호를 돌아다닌다. 헌원검협을 숭배하여 그의 뜻을 이어받길 희망한다.

**고월성** 각지를 떠돌아다니는 의사. 강여홍을 짝사랑하기 때문에 쑥스러움을 무릅쓰고 그들을 따라다닌다. 그의 출신과 나이는 분명치 않고 부드러운 성격의 선비 타입이다. 세상을 오래 여행했기 때문에 지리 환경에 매우 밝다.

자가 잡혀갔다는 할머니를 만날 수 있다. 마을 구석에 있는 북쪽에 있는 촌장을 만나 객잔에서 이리로 가보라고 해서 왔다고 말하면 일행을 재워준다.

아침에 일어나 촌장을 만나 야응채에 있는 산적들에 대해 듣는다. 촌장은 어쩔 수 없다며 운명으로 여기려한다. 일행은 촌장에게 야응채의 산적을 없애주겠고 말하고 마을을 나온다. 마을을 나오기 전에 약초 몇 가지를 구한다. 독에 감염되었을시 해독시켜주는「해독만령단」이나 동굴에서 빠져나올 수 있게 해주는「토신지부」, 지나쳐 온 마을에 워프를 시켜주는「동부」 등을 몇 개 정도 사두면 게임을 진행하기가 수월하다. 마을 밖에서 레벨을 3~4정도 올린 다음「평화촌」 아래에 있는 산채로 들어간다.

## 야응채

안에 들어오면 여러 사람들이 이리저리 돌아다니는 것을 볼 수 있는데 대부분 산적이므로 하나씩 없애며 동굴로 들어간다. 동굴 제일 구석으로 들어가 산적 두목을 만난다. 일행이 마을 사람들을 왜 괴롭히는지 묻자 그는 자신들이 있기에 요괴들로부터 안전할 수 있지 않았냐며 반문하며 공격한다.

별 어려움 없이 산적두목을 이기고 나면 산적 두목이 있던 자리를 살펴보면「신비과」라는 아이템을 구할 수 있는데 이것은 세이브가 되지 않는 곳에서 세이브를 시켜주는 아이템이다. 동굴 오른쪽과 왼쪽계단으로 다니면서 지하에 있는 아이템들을 얻는다. 그리고 동굴 밖으로 나오면 동굴입구에 한 서생이 서있는데 그와 얘기하고 다시 마을로 돌아간다. 마을에 와서 사람들을 만나면 산적을 없애줘서 고맙다고 하지만 요괴의 위협에 시달려야 한다고 걱정한다. 촌장집 앞에 가

면 아버지를 잃어버렸다던 아이와 아버지를 볼 수 있다. 그와 이야기하면 동굴 왼쪽에 있는 비밀문 얘기를 들을 수 있다. 산채로 올라가 비밀문을 통해 임하진으로 간다.

## 임하진

산채의 비밀 문을 통해 밖으로 나오면 야응채 건너편에 도착하면 숲을 헤치고 아래로 내려와 마을로 간다. 마을로 들어오면 왼쪽 건물 옆에 있는 게시판을 본다. 게시판의 내용은「완하에 괴물이 나타났으니 밖으로 나가지 말라」는 것이다. 드디어 요괴의 등장인가?

우선 마을 안에 있는 사람들과 대화를 나눠보면 일하는데는 관심이 없고 놀기만 하는 것처럼 보인다. 마을 북쪽의 왼쪽 집으로 가서 한 여인과 이야기를 한다. 그녀는 자신의 남편이 일은 할 생각을 안하고 도박장에서 살다시피 한다며 걱정한다. 이에 옆 집도박장으로 가면 사람들이 많이 모여있다. 그 사람들과 얘길하다보면 한 사람이 돈을 달라고 하는데 싫다고 하면 싸움을 걸어온다. 쉽게 처리하고 나서 남아있는 사람과 이야기를 하면 고마워하며 연월당의 여자 주인이 이상하다는 얘기를 한다. 옆집으로 건너가 부엌에 있는 여자와 이야기를 하면 자신의 남편이 정신차리고 다시 일을 한다며 모두 일행 덕분이라고 고마워한다. 그리고는 감사의 표시로 일행에게 해독만령단 하나를 준다.

연월당에 가면 사람들이 흥청망청 돈을 쓰고 여기저기 기생들이 보인다. 여자주인에게 말을 걸면 새로운 여자를 소개시켜준다고 말한다. 거절을 하고 왼쪽에 있는 난이와 이야기를 한다. 자신은 의사의 딸인데 약초를 캐러 왔다가 이곳에 팔려왔다며 자신을 구해달라고 부탁한다. 이때 여자주인이 나타나 난이를 위협하고 일행은 그녀와 싸움을 한다. 어렵지 않게 그녀를 무찌르면 난이는 고마움의 표시로 환백단을 준다.

촌장집으로 가서 배를 빌린다고 하고 북서쪽에 있는 배를 타고 마을을 떠난다. 배를 타고 마을을 조금 벗어났을쯤 괴물이 나타나 소용돌이를 만들고 일행은 배와 함께 소용돌이 속으로 빨려들어 간다.

## 호저동

양곤석이 먼저 정신을 차린다. 차례로 하연과 강여홍이 깨어난다. 일행이 눈앞에 보이는 제단 앞으로 가자 어디선가 일행에게 말하는 목소리가 들려온다. 제단 위에 반짝이는 물건이 생기고 그것과 이야기를 한다. 자신은 이 세상을 창조하신 여와신이 만든 연괴호라고 말한다. 그리고 일행을 살려준 이유는 파사 때문이라고 말한다. 파사가 무엇인지 묻자 연괴호는 파사는 마물을 관장하는 신인데 그가 마물을 세상에 풀어주는 바람에 세상이 혼란스러워졌다고 한다. 그리고는 일행에게 자신을 데리고 여행하며 모든 마물을 잡아야 한다고 하며 이 곳을 빠져나가는 방법을 일러준다.

제단에 있는 아이템을 얻고 동쪽으로 가서 남쪽으로 내려온다. 남쪽으로 내려오다보면 두 갈래 길 중 동쪽으로 간다. 계단을 통해 올라가면「수신묘」의 석사자 두 마리에게 말을 걸면 왜 파사가 마물을 풀어 주었는지 알 수 있다. 석사자의 말이 끝날쯤 괴물의 으르렁거리는 소리가 들린다. 지나쳐온 길 중에 커다란 구멍이 있는 곳에 가면 일행을 물 속에 빠뜨렸던 괴물 거북과 전투가 시작된다.

괴물 거북을 이기면 거북은 일행을 밀치고 벽을 뚫고 달아난다. 이제 북쪽으로 올라가 불상이 그려진 기둥 중에 특이한 기둥을 살펴본다. 그러면 벽에 문이 생기고 안정진으로 되돌아 갈 수 있다. 안정진으로 들어가 촌장을 만나면 100냥을 준다. 다시 호저동으로 가서 거북이 뚫어 놓은 길을 통해 북산동굴로 들어간다. 동굴 밖으로 나와 북쪽으로 올라가면 마을이 있는데 이곳이 바로 심수진이다.

❷촌장을 만난다
❸산적 두목
❹연월당의 여주인
❺연괴호
❻다시 나타난 괴물 거북

## 심수진

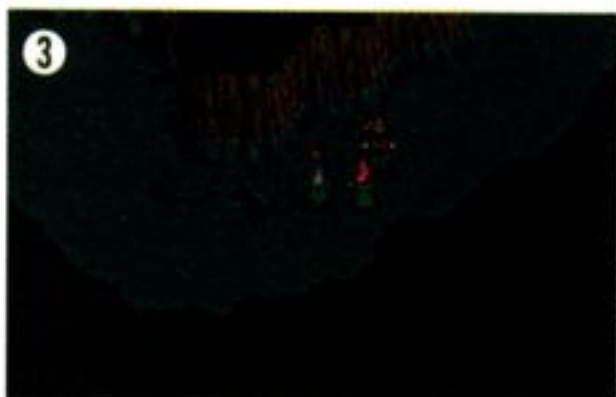
객잔에 들러 사람들과 이야기를 하면 광산에 나타나는 「괴호」라는 괴물에게 겁을 먹고 있다. 2층에 있는 나그네와 이야기를 하면 자신은 철을 사러온 상인인데 괴물 때문에 아무것도 하지 못하고 있다고 한다. 촌장을 만나도 역시 괴호라는 괴물 얘기뿐이다. 약방에 들러 사람들과 이야기를 하면 한 광부가 광산에 괴물이 나타나게 된 경위를 설명해준다.

❶심수진
❷마법 공격
❸물길
❹물고가 트인다!

마을을 나와 북쪽으로 조금 올라가면 광산을 발견할 수 있다. 안으로 들어가 석실이 있는 곳까지 가 괴물에게 말을 건넨다. 사자의 몸에 고양이 머리를 한 괴물인데 쉽게 무찌를 수 있다. 괴물을 없애고 석실에 있는 석판을 보면 대우지하수도로 들어갈 수 있게 하는 장치를 작동하는 방법이 씌여있다. 석실 아래로 내려와 아이템을 얻는다. 이곳에는 기둥이 하나 있는 이 기둥을 살펴보면 에너지를 채울 수 있다. 동굴 밖으로 나와 북산동굴로 간다. 물길을 지나 안으로 가면 부적이 벽이 붙어있다. 부적에 주문을 외우면 문이 열리는 소리가 들린다. 이제 북산 동굴을 빠져나와 서쪽에 있는 유적으로 간다.

## 대우지하수도

북쪽 중앙 제일 끝으로 가면 벽이 열려 있다. 안으로 들어가 아이템을 구한 뒤 남쪽 계단으로 내려간다. 물길을 지나 계단을 통해 제일 위층으로 라가면 상자 하나가 놓여있는 석실을 발견할 수 있다.

상자를 열려고 하면 야응산에서 일행이 구해주었던 서생이 나타난다. 서생은 자신의 이름(고월성)을 소개하고 상잔에 있는 물건에 대해 설명을 한다. 그의 말로 이 상자에 있는 흙은 「시낭」이라는 것인데 이것이 있어야 통천신목 「건목」에 갈 수 있다고 한다. 그리고 「건목」은 하늘로 통하는 사다리라고 설명해준다. 서생이 일행에게 같이 여행할 것을 부탁하자 강여홍이 도움이 될 것 같지 않다며 반대한다. 그러나 하연과 양곤석의 동의로 서생을 동료로 받아들인다.

고월성을 동료로 받아들이고 상자의 흙을 갖는다. 그리고 밖으로 나가려는 찰나에 요괴가 공격해 오면 4명이 힘을 합해 요괴를 무찌른다. 그리고 북서쪽으로 올라가서 야외객잔에서 하루를 쉬며 에너지를 보충한다.

## 건목

야외 객잔에 나와 북쪽으로 올라가면 도관을 발견할 수 있다. 이 관에는 무명도사가 있는데 그는 건목에 요물이 나타났다며 빨리 가보라고 일러준다. 그리고 건목을 지나려면 「시낭」이 있어야 된다고 한다. 서둘러 건목으로 가면 건목도사의 집을 볼 수 있다. 건목도사에게 말을 걸면 일행이 누구인지도 물어보지 않고 자신의 부하를 시켜 공격해 온다. 어렵지 않게 그들을 무찌르고 다시 건목도사와 이야기를 하면 서로 오해가 있었음을 알게 된다. 그리고는 앞에서 본 무명도사가 마물임을 깨닫는다. 건목도사의 집 왼쪽에 있는 사다리를 통해 아래층으로 내려간다.

지하로 계속 내려가 건물의 제일 아래쪽에 오면 석사자와 얘기해 속사정을 얻은 다음 문으로 들어간다. 집 안에 있는 아이템을 구하고 사다리를 통해 제일 위층까지 올라가면 일행에게 거짓말을 한 무명도사를 만날 수 있다. 그는 마력을 사용해 괴물로 변한 뒤 공격해 온다. 건목도사의 집에서 찾은 석사정이나 용인을 사용해 공격하면 좀더 효과적인 공격을 할 수 있다. 무명도사를 무찌르면 다른 사다리를 통에 아래로 내려간다. 그리고 밖으로 나와 소옥으로 간다.

소옥에서 「미우림」에 대해 듣는다. 그곳에 사는 노인은 「미우림」을 지나려면 지남철이 있어야 된다고 일러준다. 소옥을 빠져나와 옆 마을로 들어간다.

## 주가장

이곳은 「주」 씨 성을 가진 사람만이 살고 있는 마을이다. 마을 안을 돌아다니며 사람들과 이야기를 하면 물이 없어 농사를 짓지 못하는 것을 알 수 있다. 북쪽에 있는 촌장집으로 들어가 촌장과 이야기를 한다. 촌장이 말하길 이 마을은 고대로부터 전해오는 물을 퍼 올리는 기계를 사용해 농사를 지었는데 요괴들이 물이 나오는 곳을 막고 있어 농사를 짓지 못한다고 한다. 일행이 도와준다고 하면 고맙다며 계단을 통해 지하로 내려가면 기관이 보인다고 알려준다. 촌장집의 오른쪽에 있는 조그만 집으로 들어가면 계단을 하인이 막고 있는데 말을 걸면 길을 비켜준다. 지하로 내려와 길을 따라 이동한다. 이곳은 이전과는 달리 상당히 복잡한 맵을 갖고 있으므로 지도를 그려가며 이동한다. 지하수로의 제일 안쪽에 오면 기계장치를 작동시키면 벽이 뚫리며 수로에 물을 채운다. 지하수로를 빠져나와 촌장을 만나면 감사하다며 도와줄 것이 없는지 묻는다. 일행이 미우림으로 가기 위한 지남철이 필요하다고 말하자 자신이 갖고 있다며 3000냥에 사라고 한다. 마음에 안들지만 어쩔 수 없이 3000냥을 주고 지남철을 구하면 마을 서쪽으로 가 숲으로 간다. 숲을 지나가는 도중 원숭이를 만나게 되는데 간단히 처리하고 북쪽으로 간다. 가는 길 중간에 커다란 불상을 볼 수 있는데 그냥 지나쳐 평양성으로 들어간다.

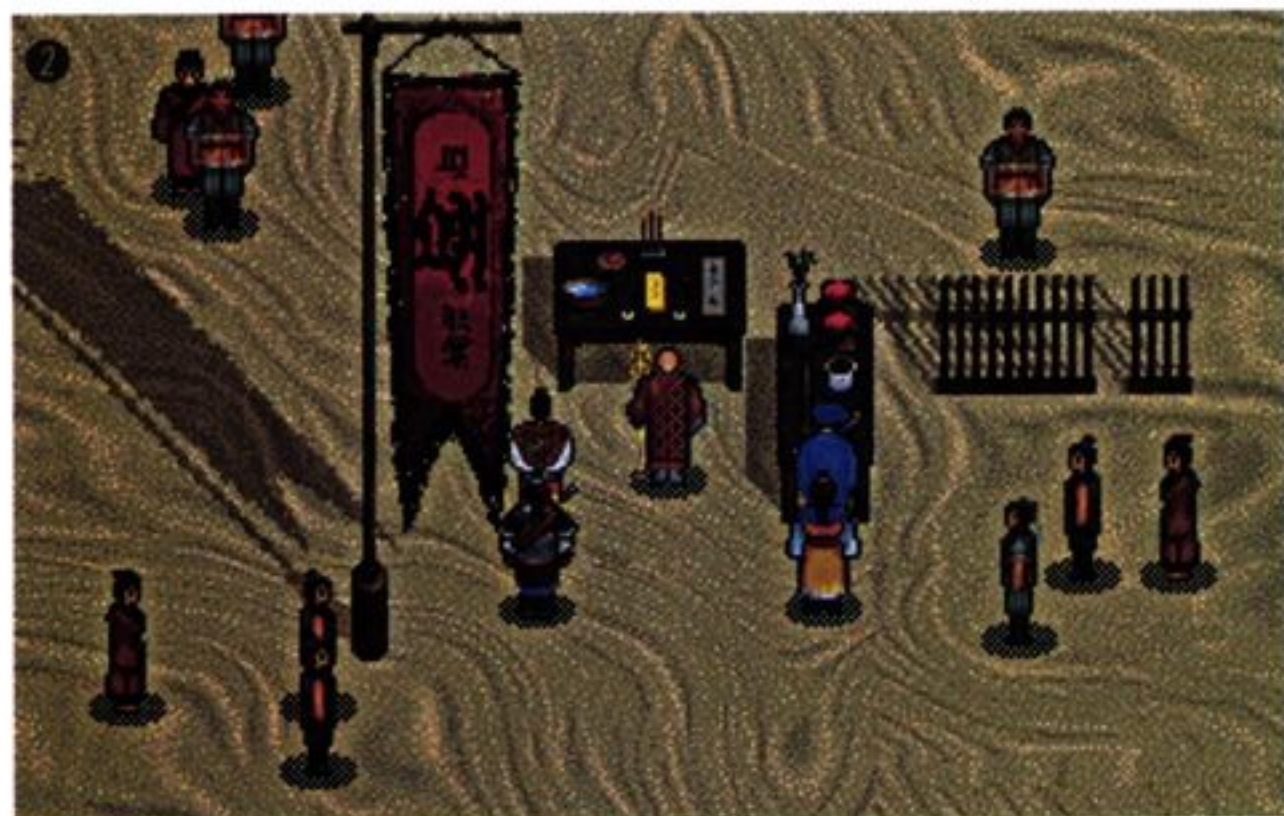
## 평양성

성내에 있는 사람들과 이야기를 하면 몇몇 사람이 강여홍을 어디서 많이 본 듯 하다고 하고 강여홍 역시 이곳이 매우 친숙하게 느껴진다고 한다.

객잔에 들러 2층에 가면 일자리를 구해 평양성에 온 한 주방장이 돈이 필요해서 판다며 자신의 칼을 사라고 한다. 그에게 1200냥을 주고 칼을 구입하면 18급 비급요리기술을 가르쳐준다. 이제 북쪽에 있는 현원방에 들어간다. 이곳에서 현원방주 강장풍과 이야기를 하면 자신들은 일행처럼 능력있는 사람이 필요하다며 화염산의 악마 요괴를 무찌르는데

동참해 줄 것을 부탁한다. 그리고는 이 악귀가 자신의 딸을 6살때 데려갔다고 분노에 찬 얼굴을 한다. 강여홍 역시 6살 때 어떤 악마에게 붙잡혀 왔다는 이야기를 하고...

이때 강장풍의 부인이 강여홍의 목에 걸린 오색목걸이를 보고 놀란다. 강장풍은 이 세상에 이러한 목걸이는 하나밖에 없다며 이는 자신의 딸의 것이라고 말한다. 강여홍을 이에 눈물을 터뜨리고 강장풍과 딸, 여홍의 재회가 이루어진다. 이때 강여홍 눈이 붉어지며 강장풍을 공격한다. 고월성이 이를 대신 맞고 흰여우가 되어 죽는다. 정신을 잃은 강여홍은 침상에 누워있고 건송상인이 나타나 이들의 사연을 듣는다. 건송상인은 이러한 일이 일어난 것은 화염산의 요마 수령인 악신이 자기 아버지를 만나 방심하는 상태가 되면 죽이게 하는 술법을 여홍에게 걸어둔 것이라고 한다. 이에 강장풍은 건송상인에게 주술을 써서 수룡을 불러내 화염산의 용암을 녹인 다음 악신을 물리치러 쳐들어가야 한다고 한다. 건송상인은 고월성을 살리는 방법에 대해 이야기를 하려다 후에 다시 얘기하자며 입을 다문다.

일행과 헌원방의 사람들은 화염산밑에 제단을 차리고 제사를 지낼때 화봉황이 나타나 사람들과 건송상인을 공격한다. 제사는 물거품이 되고 죽어가는 건송상인은 고월성을 살리려면 사리자를 구해 연괴호의 힘을 빌려야 한다고 일러준다.

건송상인이 죽자 아기스님이 나타난다. 이 스님이 말하기를 사리자는 성의 서쪽에 있는 대불에 있다며 그곳에 가보라고 한다.

## 대불

대불은 평양성의 서쪽에 있다. 대불에 도착하면 부처의 큰 발이 보인다.

앞으로 가서 입구를 막고 있는 스님과 이야기를 하면 길을 비켜준다. 길을 따라 대불의 머리부분까지 올라가면 항아리처럼 생긴 기둥에서 반짝이는 것을 볼 수 있는데 이곳에 가면 화면이 번쩍이며 죽었던 고월성이 다시 살아난다. 살아난 고월성에게 연괴호 내의 세계에 대해 물으면 이곳 세계와는 많이 다르다고 하며 호중선으로부터 화염산의 용암을 식힐 수 있는 방법을 들었다고 한다. 이제 대불을 빠져나와 평양성 동쪽의 유적지로 간다. 안에 들어가 기관을 작동시키면 용이 나타나 막혔던 곳에 물길을 내고 화염산의 불길이 식는다.

## 화염산

화염산으로 들어가면 복잡하지만 금방 길을 찾을 수 있다. 화염산 꼭대기까지 가면 악신인 파사를 만날 수 있다. 그는 일행을 직접 상대하지 않겠다며 화봉황을 시켜 공격하고 이어 파사가 직접 공격해온다. 싸움에서 모두 이기면 호중선이 나타난다. 4개의 탑에 대한 이야기를

해주는데 주의깊게 듣도록 한다.

화염산을 빠져나와 평양성으로 간다. 헌원방에 들어가 강장풍을 만나 인간과 요괴 사이의 문제를 해결하겠다고 한다. 이때 강여홍이 같이 따라가겠다며 강장풍을 설득한다. 강장풍과 그의 부인은 딸이 떠나는 것을 허락한다. 성을 나오면 동쪽에 있는 야외객잔으로 간다. 이층으로 올라가 문을 지키는 사람과 이야기하면 길을 비켜준다. 길을 가다 다리를 건너면 거북 괴물을 다시 만날 수 있다. 괴물을 이기면 하연을 머리로 받고 달아나 버린다.

## 연괴호 안의 세계

정신이 들어 주위를 살펴보면 쓰러져 있는 자신의 몸을 볼 수 있다. 오른쪽 아래로 가 밖으로 나오면 호중선의 집이 보인다. 안으로 들어가 호중선과 이야기를 하면 몸과 혼을 다시 합쳐줄 수 있다며 하연의 몸을 다시 찾아오라고 한다. 호중선과 함께 하연의 몸이 있는 곳에 가면 몸이 보이지 않는다. 호중선은 하연의 몸을 요괴가 훔쳐가서 빙의 시켜버린 것 같다고 말한다. 다시 호중선의 집에 오면 그가 체력을 회복시켜 준다. 호중선의 집 밑으로 보이는 길로 가다가 북쪽으로 이동한다. 계단이 보이면 내려가 다시 길을 따라가면 하연과 똑같이 생긴 요괴를 볼 수 있는데 이 요괴를 무찌르고 몸을 되찾는다. 몸을 찾아 호중선의 집에 오면 하연과 하

❶헌원방주인 강장풍을 만난다
❷화염산 밑에서 제사를 지낸다
❸수룡이 나타나 화염산의 불을 끈다
❹또 나타나다니!!
❺자신과의 싸움

연의 몸을 합체시켜준다. 이제 호중선의 집을 나와 집뒤로 뚫려있는 길로 들어간다.

밖에 나오면 마을이 보이는데 이곳이 바로 고월성이 말하던 폭동촌이다.

마을 동북쪽에 있는 선인부로 가 선인부에 있는 선인과 이야기를 하면 호중선을 없애야 세상이 평화로워질 수 있다고 한다. 다시 호중선에게 가면 하연이 만난 선인은 요괴가 변한 가짜라며 하연의 눈에 괴물이 보이도록 해주겠다고 말한다. 다시 선인부로 가서 선인을 만나면 주인공을 절벽에서 떨어뜨렸던 거북 괴물임을 알게 된다. 혼자 싸워야 하는 만큼 상당히 전투가 어려우니 조심한다.

괴물을 무찌르고나서 다시 선인부로 들어가면 고월성의 스승인 진짜 선인을 만날 수 있다. 그는 고월성의 안부를 물으며 고월성을 다시 보게 되면 자신의 안부를 전해달라고 부탁한다. 그리고 그들이 있는 곳에 하연을 워프 시켜준다. 워프해 온 곳에 잠시 있으면 강여홍과 고월성을 만난다. 고월성에게 선인의 안부를 알려주고 나면 일행중 한 명이 빠져있음을 알 수 있다. 그들의 말로 양곤석은 요마와 싸우러 갔다고 한다. 앞서 싸운 교구가 있던 윗동굴로 가면 다른 야외 객잔에 갈 수 있다.

❶분리된 몸을 영혼과 합친다
❷죽은 요괴들. 처참하다!
❸무씨 형제
❹이곳은 어디지?
❺북탑의 보스
❻남탑

## 장춘진

객잔옆의 마을이 바로 장춘진이다. 이곳 사람들과 이야기를 하면 몇 가지 정보를 얻을 수 있다. 마을에 있는 할머니와 이야기를 하면 4개 탑에 대한 전설과 풍혈에 대한 이야기를 해준다.

## 대우유적

이곳에 도착하면 헌원방도들이 문밖을 지키고 있다. 유적 안으로 들어가 돌아다니다 보면 요괴의 시체가 널려있다. 어느 정도 가다보면 쓰러져 있는 양곤석을 발견할 수 있다. 그의 말로 이곳에 왔을 때는 대부분 노약자밖에 없었다고 한다. 그러나 무씨형제는 이에 아랑곳하지 않고 이들을 죽이려 했고 자신이 막으려다 져서 이렇게 되었다고 한다. 양곤석과 함께 무씨형제를 만나러 간다. 무씨형제는 마지막 남은 요괴들을 죽이려하고 이를 말리는 일행에게까지 공격해온다. 일행의 손에 무씨형제는 죽고 무씨형제는 요괴와 싸우다 죽은 것으로 하자고 요괴들과 입을 맞춘다. 일행이 유적 밖으로 나오면 요괴들이 유적의 입구를 막아버린다.

## 뇌택탑

유적 위에 있는 동굴로 들어가면 북마검파의 본거지인 뇌택탑이 나온다. 안에 들어가면 복마검파의 장문인이 우두인에게 공격을 받고 있다. 우두인을 만나 대우유적의 요괴로부터 들을 얘기를 해주며 돌아가기를 부탁하지만 일행을 믿지 못하고 공격해온다. 우두인을 무찌르면 요괴들과 함께 사라져 버린다. 이제 일행이 장문인과 이야기를 하려 하면 장문인의 딸이 나타나 자신이 요괴를 물리치겠다며 일행을 공격한다. 딸을 쉽게 이기고 나면 그녀가 오해를 했음을 알게 된다. 장문인에게 정풍주를 얻어 풍혈로 간다(뇌택탑 동쪽에 있는 바다로 가면 물을 지나 갈 수 있는데 계속 가다보면 조그만 섬에 도착하게 된다. 그곳에 들어가면 이 게임의 제작자들을 만날 수 있다).

풍혈을 지나가면 풍생수를 만날 수 있다. 이 괴물이 바로 바람을 일으켜 사람들이 못 지나가게 한 것이다. 괴물을 죽이고 동굴을 빠져나와 무령성으로 간다. 대장간에 가면 어떤 사람이 정하검과 빙포도의 얘기를 하는데 이것들을 자신의 제자가 훔쳐갔다고 한다. 성에서 필요한 약초나 체력회복제 등을 구입한 후 성을 나와 세이브를 한다. 이제 성의 서북쪽에 있는 북탑으로 간다.

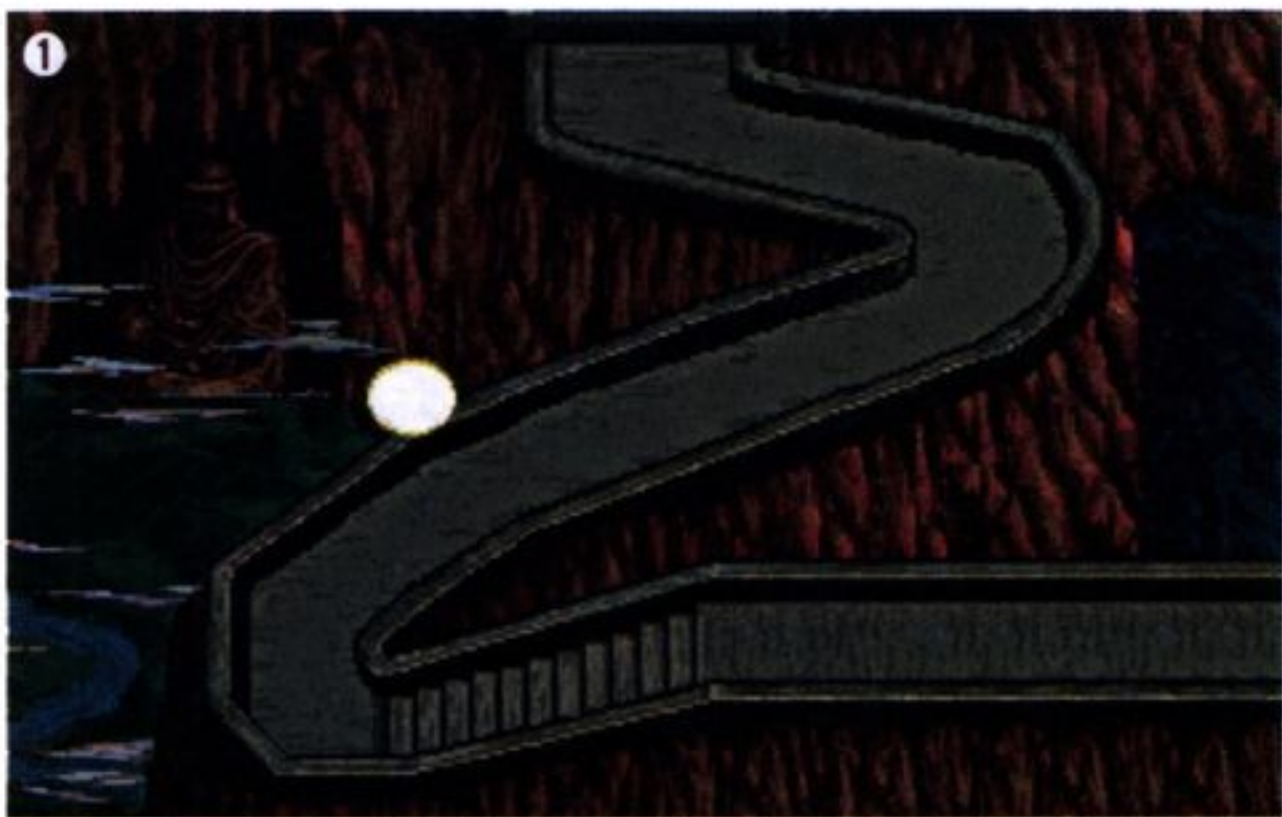
## 북탑

안에 들어오면 길이 미로처럼 되어있다. 1층을 지나 2층으로 올라가면 태극무늬를 가진 발판에서 30층으로 워프할 수 있다. 다시 31층으로 올라가 정광검을 구하고 2층에 온다. 사다리를 통해 3층 정도 더 올라가면 빙포도를 구할 수 있다. 이곳에는 광한궁으로 가는 길이 있는데 이곳을 지키는 사람이 4대 석탑의 보물이 없으면 지나갈 수 없다고 한다. 다시 한층 더 올라가면 북탑의 보물을 지키는 괴물을 만날 수 있다. 괴물을 무찌르고 위층으로 올라가 다른 사다리로 내려오면 「조상」을 구할 수 있다. 이제 탑을 내려와 서쪽으로 간다.

## 서탑

서탑에 들어가 1층에서 6층으로 워프하고 5에서 2층까지 내려온다. 2층에서 보물을 지키는 괴물을 만날 수 있다. 이 괴물을 무찌르고 4대 보물중 「시육」을 얻는다.

## 남탑

서탑의 남쪽으로 내려가면 남탑이 나온다. 1층에서 워프 4층으로 간다. 3층으로 내려가 다시 2층으로 간다. 중간에 아이템상자를 뒤져보면 기를 많이 구할 수 있으니 꼭 얻도록 한다. 2층에서 6층으로 워프하면 파사의 동료인 명사가 있다. 명

사를 물리치고 「월궁금」을 구한다.

## 동탑

남탑 서쪽으로 가면 동탑이 나온다. 이곳에는 워프하는 곳이 없어 직접 6층까지 올라가야 한다. 6층에 올라오면 동탑의 보스인 사생귀를 만날 수 있다. 사생귀를 무찌르면 「금오경」을 얻게 된다.

## 광한궁

동탑을 빠져나와 다시 북탑의 광한궁 입구로 간다. 문을 막고 있는 사람과 이야기를 하면 길을 비켜준다. 무기점의 노인과 이야기를 하면 자신이 갖고 있는 검을 1200에 사라고 한다. 돈을 주면 빈손을 내보이며 검을 가지라고 한다. 의아해하는 일행에게 이것은 보이지 않는 검이라고 둘러댄다.

남쪽에 있는 우물을 조사하면 반고도끼를 구할 수 있고 서쪽에 있는 나무를 조사하면 유성검을 얻을 수 있다. 집에 들어가면 몸을 움직이지 못하는 여인이 있는데 이 여인이 부탁하는 데로 저주를 풀어주면 일행에 가입한다.

## 건목

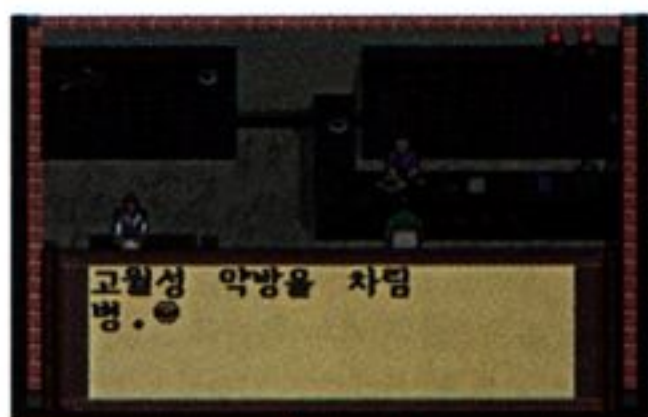
광한궁을 빠져나와 건목법사를 찾아간다. 게임의 앞부분에서 나온 법사인 데 지나온 마을로 워프를 시켜주는 「동부」가 없다면 직접 걸어서 이동해야 한다. 건목법사를 만나면 일행을 곤륜산으로 이동시켜준다. 이곳에서 헌원검을 쓰는 적과 싸움을 한다. 이제 싸움이 끝나고 세계에 평화가 왔나 생각을 했는데 어찌된 일인지 커다란 회오리 바람이 일며 세상이 연괴호속으로 빨려 들어간다. 이때 여와신이 나타나 일행이 잘못을 저질렀다고 일깨워준다. 그리고 일행과 싸우던 적은 18년전 헌원검을 가지고 요마와 싸우다 죽은 대협객으로 하연의 아버지라고 말한다(이 사람은 필드에서 나타나 공격하려하면 그냥 도망갔던 사람이다). 이때 하연의 아버지가 나타나 말하기를 일행이 잘못하고 있음을 일깨워주기 위해 몇 번 앞에 나타났지만 알아차리지 못했다고 한다. 그리고는 자신이 갖고 있던 헌원검을 주고 사라진다. 여와신은 지금의 잘못된 상태를 막기 위해서는 연괴호로 들어가 직접 호중선을 무찔러야 한다. 그리고는 호중선은 세상을 지배할 수 없기에 일행을 이용해 사대보물을 모으고 다른 요마들을 제거해서 자신이 살고 있는 연괴호속으로 세상을 빨아들여 지배하려 한 것이라고 한다. 하연이 연괴호속으로 뛰어 들고 뒤따라 동료들이 뛰어든다. 호중선과 싸우고 이기면 변신한 모습의 호중선과 마지막 전투를 한다.

전투가 끝나고 여와신과 선신들이 요괴와 인간이 서로 만나지 못하게 나누어 세상은 다시 제자리를 찾았지만 여와신은 이러한 것은 일시적인 것에 불과하다며 후세의 자손들이 이를 잘 극복해줄 것을 당부한다.

## 그리고 3년후....

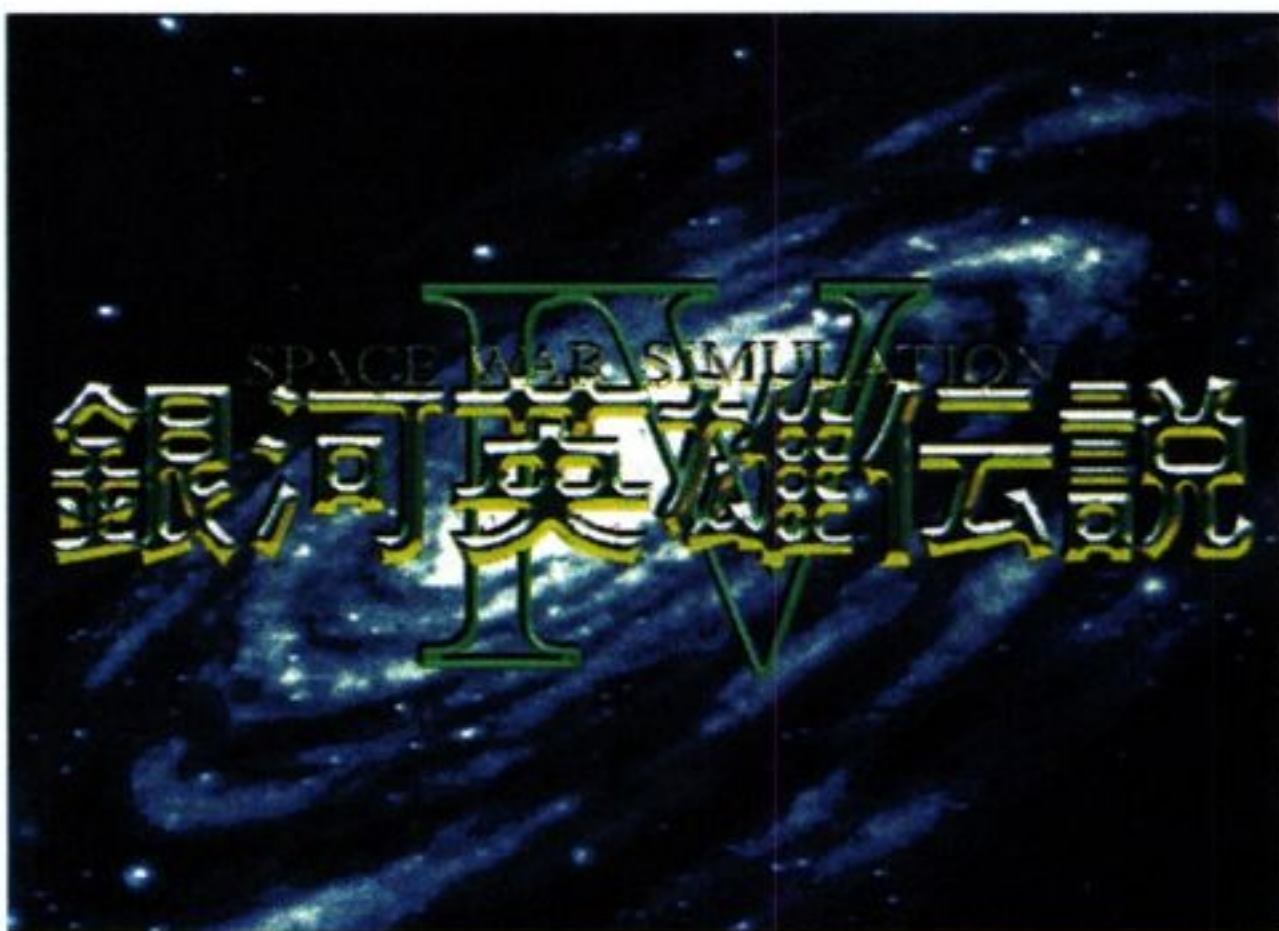
고월성은 약방을 하며 지내고 양곤석을 세상을 두루 돌며 약한 자를 돕는다. 하연은 산에 은거하며 편안한 생활을 한다. 그리고 강여홍은 집에서 즐거운 나날을 보낸다.

❶곤륜산으로 이동
❷하연의 아버지는 헌원협객이었다!
❸여와신, 헌원검을 얻는다
❹용으로 변한 호중선

POWER A to Z

# 은하영웅전설 Ⅳ EX

| 장르 | 전략 시뮬레이션 |
| --- | --- |
| 제작사 | 마이크로비전 |
| 컨버전 | KCT **유통사:** 삼성전자 |
| 시스템 요구사항 | 386이상/ 램 4메가이상 |
| 발매일 | 발매중 |
| 가격 | 48,000원 |
| 문의처 | 삼성전자(02-501-9001) |

모든 것 자원, 심지어는 사람들의 희망마저 없어진 지구로부터 인류는 우주로 그들의 동경과 사고의 폭을 넓혀 광대한 우주로 그들의 활동 영역을 옮겨 은하연방을 세운다. 그러나 통치력의 부재는 치안의 혼란, 민심의 동요 등을 가져오고 사람들은 이러한 상황을 해결해 줄 강력한 힘을 원했고 이에 부흥하여 자신의 입지를 넓힌 이가 루돌프 골덴바움이다.

일찍이 군인 가정에서 태어나 젊어서는 변경의 우주 해적을 소탕하는 전쟁영웅으로 그 입지를 마련한 그는 이를 바탕으로 정치에 입문 스스로의 위치를 강화시켜 '영웅이면 해결된다'는 민중의 안일한 생각과 그들의 전폭적인 지지로 스스로를 황제로 하는 은하제국을 탄생시킨다. 그러나 너무도 자기 중심적 사고의 인물인 루돌프 골덴바움은 통치에 있어서 더욱더 횡포를 일삼는데 그제야 사태의 심각성을 느낀 민심은 이에 등을 돌리려 하나 이를 간파한 루돌프 골덴바움은 더욱더 민중을 압박하고 이러한 행태는 루돌프 골덴바움의 사후에도 당연하다는 듯 지속된다. 이러한 와중 한 변경 행성에는 한때 이러한 체제에 대한 저항을 한 죄로 유배된 이들의 후손 중 한 청년이 아이들의 놀이에서 힌트를 얻어 먼 우주로의 또다른 여정이 이루어지고 이들이 제국과는 다른 민주 공화정의 새로운 세력으로 성장하면서 이 두세력의 대립은 그 끝을 알 수 없는 미궁에 빠진다. 이럴 즈음 이러한 안일함을 비난하려는 듯 양세력에는 그들이 의도했던 안했던 그 두세력을 변화시킬 인물들이 등장한다. 제국의 부패한 정치 행태속에서 누나를 빼앗긴 어린 소년의 절규는 그 조각과도 같은 수려한 외모를 보는 이로 하여금 두려움의 대상이 되게 할 한 청년을 잉태하니 그가 로엔그람 라인하르트 백작이다. 이에 반해 너무나 평범했던 한 인간은 아버지의 갑작스런 죽음이 계기가 되어 자신의 바램과는 엉뚱한 방향으로 인생의 거센 풍랑에 휘말리니 이 인물이 양 웬리이다.

어린 나이에 황제의 첩이된 누나의 후광과 스스로의 군사적 역량이 맞물려 약관의 나이에 제국의 전쟁 영웅으로 떠오른 로엔그람 라인하르트, 빚만 남긴 아버지로 인해 생각지도 않던 사관 학교에 입학해 군인으로 첫발을 내민 이 후 뜻밖의 상황 속에서 자신의 소신에 따라 행동한 것이 그 자신을 영웅으로 만든 양 웬리, 이 두 인물은 대립하는 두 세력의 전쟁 영웅으로 필연적인 대결을 가지게 되는데…

다나까 요시끼(田中芳樹)의 유명한 SF 소설인 은하영웅전설(銀河英雄傳說)을 배경으로 일본의 마이크로비전에서 제작된 게임으로 원래 일본에서 가장 널리 쓰이는 NEC의 PC98계열의 퍼스컴용으로 제작된 게임이었는데 작년에 은하영웅전설3 SP를 필두로 IBM PC에도 이식되어 지금의 은하영웅전설Ⅳ에까지 이른 것이다. 특히 이번에 국내에 소개될 제품은 일본에선 은하영웅전설Ⅳ가 먼저 출시된 후 이의 업그레이드 키트로 여러 개의 시나리오를 포함시키는 EX Kit 가 따로 나왔는데 국내에는 이를 하나로 묶은 은하영웅전설Ⅳ EX가 나온 것이다. 물론 원작에 대한 이해가 적은 독자들에겐 이 게임은 생소하게 다가오겠지만 이 게임은 이를 떠나서 시뮬레이션 게임을 좋아하는 독자라면 누구나 재미있게 할 수 있는 게임이다.

## 시나리오 설명

### 1. 우주력 795. 9 < 제4차 티아매트전투 >

프리드리히4세의 즉위 30주년을 기념하여 동맹에 대한 군사적 원정이 계획되어 동맹령의 티아매트 성계에서 양 세력이 격돌하게 되니 이름하여 제4차 티아매트전투이다.

### 2. 우주력 796. 2 < 아스타테전투 >

제국은 다시금 동맹에 대한 원정에 임하게 되고 이를 지휘하는 사람은 제국의 젊은 전쟁영웅 로엔그람 백작이다. 상대를 너무 몰랐던 동맹은 파스토레, 무어, 파엣타를 선두로 하여 2배가 넘는 병력으로 그 옛날 제국군과의 첫 전투인 다곤 섬멸전에서 보여준 삼면 포위 전법으로 로엔그람에게 대응하는데…

### 3. 우주력 796.5 < 제 7차 이제르론 공방전>

제국과 동맹을 잇는 두 회랑중 하나가 페잔 자치령이고, 또 다른 하나가 이제르론회랑이다. 이 중 페잔은 두 세력의 묵계에 의해 군사적인 중립지가 되어 있고 이 때문에 유일하게 두세력이 충돌할 수 있는 곳이 있다면 그것은 바로 이 이제

르론 회랑을 통해서이다. 이 거점은 변광성, 적색거성, 이상중력장 같은 것들이 밀집된 속에 좁은 한줄기의 안전지대가 있었고 그 중심에 이제르론이 탄탄하게 자리를 잡고 있었다. 이 회랑은 동맹에 대한 제국의 침략 거점으로, 동맹에 있어서는 제국으로의 관문과도 같은 것이었다.

이미 여섯 차례에 걸친 동맹의 대규모의 군사 원정은 동맹의 일방적인 희생 속에 제국의 승리만을 안긴 채 군사적인 우위만을 확인 시켜 주는 계기가 되었다. 제6차 이제르론공략에 참가했던 양 소장은 대규모의 함대만으로는 쉽게 이제르론을 점령할 수 없음을 알게되고 이미 점령을 위한 새로운 전략을 구상하게 되는데…

## 4. 우주력 796. 8 < 제국령 침공작전 >

이제르론요새의 점령으로 사기도 올랐고, 이를 바탕으로 이와 동시에 제국에 대한 군사적 원정이 가능하게 되자 동맹 내의 위정자들이 다음번 선거에서 절대적인 국민의 지지를 위해 제국에 대한 대규모의 원정을 결행하는데, 이에 대한 방어책임자는 제국의 실력자 로엔그람 백작으로 지목되고, 선택된 그는 그 옛날 나폴레옹이 러시아 원정 시에 겪었던 초토화 전술로 동맹의 원정군에 대항하게 된다.

## 5. 우주력 796. 10 < 암릿처전투 >

로엔그람의 초토화 전술과 긴 보급선, 그리고 지리정보가 제국에 비해 거의 전무한 동맹은 제국이 영내라는 지리적인 우위와 그 동안 축적된 전력을 내세워 긴 원정을 통해 지친 동맹에 대해 대규모의 반격을 감행하고 이에 힘없이 무너지는 동맹은 총사령관 로보스 원수에 의해 암릿처에서 다시금 제국과의 일전을 도모하는데…

## 6. 우주력 797. 4 < 리프슈타트 전역 >

제국은 프리드리히 4세의 갑작스런 서거를 맞게되고 외척의 발호를 염려하는 재상 리히텐 라데 후작은 군사적 영향력이 큰 로엔그람 백작과 손을 잡고 직계 황손인 에린 요제프를 황제로 세운다. 이에 대해 제 1 귀족인 브라운 슈바이크 공작은 자신의 권력 유지를 위해 동료 귀족들을 규합하여 반란을 일으키니 이를 가리켜 리프슈타트 동맹이라 한다.

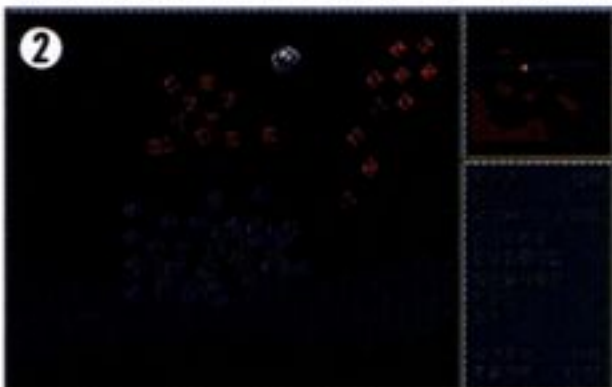
## 7. 우주력 798. 4 < 제 8차 이제르론 공방전 >

제국의 입장에서도 이제르론은 난공불락의 요새로 동맹에 대한 침공시 이를 보급해 줄 수 있는 요새 역할을 가졌다고 할 수 있다. 한때 제국의 요새였던 것 만큼 요새의 위력을 감안해 로엔그람은 과학기술총감 샤프트의 조언에 따라 제국령의 가이에스부르크 요새를 이제르론 요새와의 대결을 위해 워프 항법으로 이동시키고 이 작전을 책임지는 사령관에 캠프 대장, 부사령관에 뮐러 대장을 임명한다. 그러나 이러한 중요한 시기에 동맹은 그들의 군사적인 영웅이며 이제르론 요새의 사령관인 양 대장을 사문 회라는 이유로 수도로 소환하는데…

## 8. 우주력 798. 11 < 라그나로크 작전 >

제8차 이제르론의 공략 전마저 실패로 돌아가고 이제르론회랑을 통해서 동맹에 대한 침공이 어렵다는 걸 깨달은 로엔그람은 페잔회랑을 통한 기습적인 작전을 감행하려하고 이에 앞서 동맹의 군사적인 관심을 이제르론에 쏟아지게 하기 위해 제국은 로이엔탈 상급대장을 중심으로한 일련의 함대를 이제르론으로 보내는데…

## 9. 우주력 799. 2 < 란테마리오 >

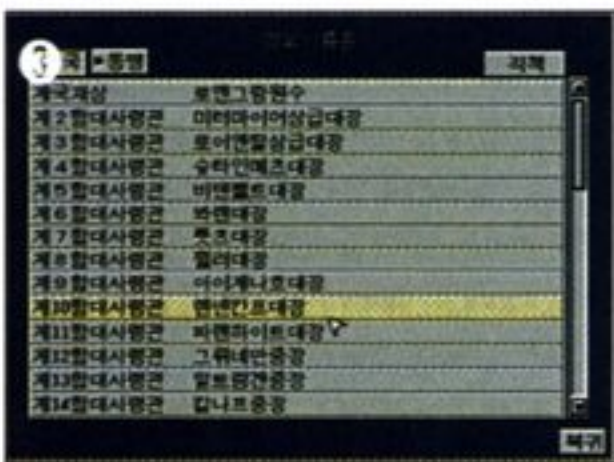
페잔을 통한 기습적인 도발의 성공으로 동맹의 주요 거점을 장악하면서 점점 동맹의 목을 죄어 오는데 이에 대한 최후의 반격은 우주사령관 뷔코크원수를 중심으로한 4개의 함대로 이뤄지고 이를 격파하게 위해 로엔그람이 내세운 작전이 이름하여 쌍두의 뱀이다. 시시각각 대결의 시간은 다가오고 먹느냐 먹히느냐

의 상황이 플레이어를 기다리고 있는 것이다.

## 10. 우주력 799. 4 < 버밀리언 >

란테마리성역의 전투, 이름하여 쌍두의 뱀 작전을 통해 군사적으로 사실상 통일을 이룩한 로엔그람은 동맹의 잔존 세력이라 일컬어지는 그의 숙적 양 웬리원수와의 숙명의 대결을 가지려 하고 이 두 세력의 충돌은 버밀리언성계에서 이루어진다. 이러한 때에 양은 '로엔그람이라고 하는 하나의 태양을 정점으로 한 행성군'이 지금의 제국의 정세임을 간파한다. 그는 이 태양만 제거한다면 이 행성군의 질서가 무너짐을 짐작하였다. 이를 위해 양 웬리는 로엔그람백작을 없애기 위한 숙명의 도박을 결행하게 되고…

이 게임의 USER INTERFACE는 마우스이다. 즉 마우스에 의해 모든 명령이 이루어진다. 마우스의 왼쪽 버튼을 클릭하면 선택, 오른쪽을 클릭하면 취소가 된다. 그리고 모든 메시지가 도중에 길어 질 때면 모두 읽은 후 넘어가도록 클릭대기 아이콘이 표시된다. 또 전투화면에서의 진행을 빠르게 하고 싶다면 마우스의 오른쪽 클릭을 이용하면 된다.

# 게임을 시작하기 전에

❶이제르론을 향한 양함대의 대장정
❷란테마리오의 회전
❸제독의 선택
❹개인 정보

### 메뉴설명

**전략화면에서**

우선 다섯까지의 정보화면을 볼 수 있다. - 정보 윈도우의 항목을 선택하면 각 정보의 일람을 볼 수가 있다.

| | |
|---|---|
| 세력각 | 성계의 정부지지율, 주둔함대수, 적함대수, 경제력, 최대경제력, 방위력을 볼 수가 있다 |
| 성계각 | 성계의 군사정보를 표시한다 |
| 함대현재 | 편성되어 있는 함대의 정보가 표시된다 |
| 장교 | 제국, 동맹 양군의 장교의 정보가 표시된다 |
| 개인 | 게이머가 선택한 인물의 각종 정보가 표시된다 |

**개인 정보에서 주어진 8가지의 패러미터에 대하여**

**통솔**: 함대운영에 있어서 함대의 사기치와 직접적인 영향이 있으며 통솔력이 높을수록 함대내 사기의 최대치가 높아진다. 사기치는 전투에서도 영향을 가진다. 그리고 통솔력이 높으면 함대격려 명령에서도 그 효과가 커 더욱 크게 함대의 사기가 향상된다.

**운영**: 각 인물의 사무·행정·관리능력이다. 각 세력의 최고 위치에서 이 능력은 세금수입액·기지건설비·기지유지비등에 영향을 미친다. 함대에 소속한 경우는 함대유지비와 전투물자의 소모율 등에 영향을 준다.

**정보**: 정보수집능력이다. 해당하는 인물이 조사국장 및 정보부장에 역임하고 있는 경우는 전략적 정보의 전반에 함대에 소속한 경우는 전술에 있어서의 수색에 영향을 미친다. 그리고 위장함대, 통신방해명령의 실행에도 관계되는 명령이다.

**기동**: 해당하는 인물이 속한 함대의 이동에 관한 지휘능력이다. 각 인물이 소속된 함대의 이동능력·선회능력 및 공격순서에 영향을 준다.

**공격**: 이 능력치는 함대함전투에는 해당하는 장교가 소속된 함대의 공격능력에 해당하고, 또 성계의 방위사령관일때는 적의 점령에 대한 행성의 반격능력으로서 사용된다.

**방어**: 함대함전투에는 해당하는 장교가 소속된 함대의 방어능력에 해당하고 또 성계의 방위사령관일때는 적의 점령에 대한 행성의 방어능력으로서 사용된다.

**육전**: 성계의 점령시에만 사용되는 능력치로서 군사공작능력에 영향을 미치며 소속된 함대의 목표한 점령 행성에 대한 점령능력을 강화시켜 보다 신속한 점령을 가능하게 한다.

**공중전**: 유일하게 함대함 전투에서만 사용되는 명령으로서 소속함대와 적의 함대가 근접해 있는 경우 함재기의 출격범위내에 있는 경우에만 공격 능력이 발휘된다.

**다음으로 실제의 각 명령과 그에 해당하는 전략화면을 볼 수 있습니다.**

해당 명령의 대부분은 게이머가 선택한 해당 장교에 따라 달라지겠지만 대개의 함장 수준에선 모든 명령이 제외로 보면 된다. 해당 직책을 수행하는 인물만 그 직책의 권한에 해당하는 부분에 한해 명령할 수 있다.

### ① 인사

| 요직각 | 세력의 최고통수권자의 경우 해당세력의 요직, 제국의 경우(우주함대사령장관, 통수본부총장, 군무상서), 동맹의 경우 (우주함대사령장관, 통합작전본부장, 통합작전본부차장)을 임명, 해임한다 |
|---|---|
| 첩보관 | 상대 세력의 성계, 함대 상황, 사관정보 등을 알기 위한 기밀입수 명령을 수행할 첩보관을 임명, 해임한다 |
| 방위사령관 | 각 성계의 치안과 적의 침략시 방어를 책임질 방위사령관을 임명, 해임하는 명령이다 |

### ② 재정

| 세율변경 | 자국의 국세의 세율을 변경한다. 오직 최고 통수권자만 가능한 명령으로 그 이하의 직위의 인물은 여타의 명령처럼 제의만이 가능하다 |
|---|---|
| 임시징세 | 임시로 세금를 징수한다 |
| 차관 | 페잔으로부터 차관을 한다 |

### ③ 특수

| 기밀입수 | 상대국의 성계, 함대 등 모든정보를 입수하는 명령으로 이를 수행할 첩보관에게 이를 명령한다 |
|---|---|
| 치안회복 | 정부에 대한 지지율을 높여준다. 명령의 수행을 위해 정치공작이라는 수치를 필요로 하게 되고 이 수치는 대략 1000 이상으로 요구한다 |
| 쿠데타 | 최고 통수권자가 되기 위해 무력으로 반란을 일으키는 명령으로 정치공작치가 8000에 이르러야 한다 |

### ④ 정보

| 재정 | 자국의 재정상황을 알 수 있다 |
|---|---|
| 적재정 | 상대국의 재정상황을 알 수 있다. 다만 기밀입수를 통해 상대국의 정보를 알고 있을 때만 가능하다 |
| 적 군사계획 | 상대국의 군사계획을 알 수 있다 |

### ⑤ 군사

| 군사작전 | 적 성계로의 점령작전 등을 계획한다. 동맹의 경우 통합작전본부장 제국의 경우 통수본부총장이 권한을 가지고 있다 |
|---|---|
| 함대출격 | 군사작전의 목표가 되는 성계로 출격할 함대를 선정한다 |

### ⑥ 함대

| 편성·참모 | 함대구성함의 종류와 최대 5명에 이르는 부관을 선임할 수 있다 |
|---|---|
| 진영·담당 | 함대의 각종 함선으로 이루어진 진영의 선정과 정치, 정보, 군사 담당의 부관을 선임할 수 있다 |
| 함대번호 | 함대번호를 변경한다 |
| 함대체제 | 원하는 함대의 체제가 가능한 성계에로의 체제를 지정할 수 있다. 함대의 체제는 해당성계 내의 해성 또는 요새 내에 체제기지가 있어야 가능하다 |

### ⑦ 기지

| 방위 | 해당성계 내의 행성에 방위기지를 건설하여 적의 침공에 대비할 수 있다 |
|---|---|
| 체제 | 해당성계 내의 행성에 함대의 체제를 가능하게 하는 체제기지를 건설한다 |
| 병기창 | 해당성계 내의 행성에 각종 함정의 생산을 하게 하는 병기창을 건설한다 |

## 전투화면에서

### 전투에서의 명령어

해당 군사 작전에 파견된 인물중 가장 공적이 높은 장교가 그 우두머리가 되어 하급 사관에 지시하게 된다.

### 함대명령

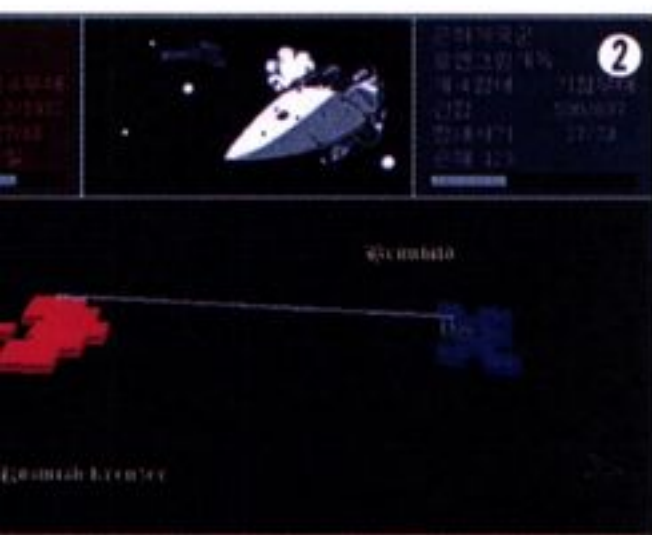
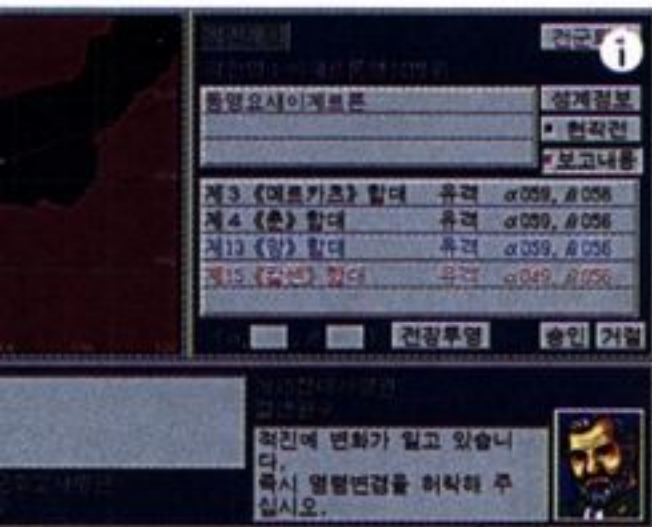
은하영웅전설IV EX에선 전쟁에 실제로 돌입하기 전에 그 전투의 큰 전술을 정하고 전투에 임한다. 그 군사 작전의 최고 책임자일 경우는 지령을 통해 작전에 참가한 함대의 함장의 경우에는 제의를 통해 시시각각 바뀌는 전세에 알맞게 각함대를 해당지역에 보내 유격을 시킨다던지 성계의 점령이 필요한 경우 성계내에 있는 행성의 점령을 위해 해당성계의 점령을 명령할 수 있고, 전투가 불가능한 함대를 전장지역에서 떨어진 곳에 대기시킬 수 있다.

**【이동】**

함대의 이동하고자 하는 지역의 지정이 가능하다. 원과 타원으로 표시되는데 원안의 지역이동은 대개의 경우 거의 가능하나 타원의 지역에 경우는 그 이동이 적의 전함이나 지리적 여건에 의해 저지될 수 있다. 이동력은 기동능력에 크게 좌우되고 함대를 구성한 함정의 종류에 영향을 받는다.

**【전투】**

자신의 함대를 원하는 전투위치에 있게 해준다. 이동과 마찬가지로 원과 타원으로 그 지역이 표시되고 원안에 드는 지역은 확실히 그 지역에서 공격이 이루

워지고 공격의 우선권이 주워진다. 이에 반해 타원지역은 공격의 우선권여부가 불확실하고 원하는 지역에서의 공격도 불확실하다. 적이 자신의 함대의 사정거리에 이르면 전투가 시작된다. 전투시에는 피해가 없어도 기본적으로 2정도의 함대사기가 떨어지고 전투시 피해를 입으면서 사기는 더욱 떨어지게 된다. 사기가 20미만이 되면 전투불능의 상태가 되므로 이러한 상황에 이르지 않게 되도록 피해를 적게 당하면서 전투를 승리로 이끌어야만 한다.

## 【항로】

함대의 이동 항로를 설정하면 그 항로에 맞게 이동한다. 이에는 4개의 중계지점이 포함되므로 이를 통해 여러 지점의 이동을 자동으로 지정할 수 있다.

| | |
|---|---|
|  | **항복권고** 점령하려는 목표 행성·요새의 정부지지율이 40 % 이하인 경우에 사용할 수 있다. 그리고 목표 행성의 방어도가 극히 미약할 경우 가능하다 |
|  | **정밀폭격** 군사시설의 핵심 즉, 방위지휘의 중추 등을 공격해서 군사능력을 저하시킨다 |
|  | **무차별폭격** 전지역에 걸쳐 공격이 이루어진다 |
|  | **육전대강하** 육전대를 투입하여 행성에 점령을 감행하는 것이다 |
|  | **점거** 방어를 담당하는 적의 지휘중추에 육전대를 침입시켜 전투능력을 빼앗는 명령이다. 함대의 군사공작담당관의 군사공작치가 4000 이상인 경우에 행할 수 있다. 대상이 되는 행성 요새를 포함한 성계의 방위사령관의 군사공작능력이 4000 포인트 이상인 경우 이것을 소비해서 점거를 자동적으로 회피할 수 있다 |
| **선동** 목표 행성, 요새의 통치기관과 중앙정부를 이간시켜 충성도를 저하시킨다 | |

## 【점령】

군사 작전에서 성계의 점령이 목적일 경우 목표하는 성계를 점령하기 위해선 성계내의 요새나 행성을 점령해야만 성계를 점령할 수 있다. 작전제시에서 우리의 함대의 상태가 해당 행성의 점령으로 선택되어 있지 않다면 점령명령을 내릴 수 없다.

## 【대기】

전투에 대한 특별한 지시가 내려진 경우에는 그 명령을 수행하겠지만 그렇지 않다면 게이머가 지휘하고 있는 함대는 그 지점에서 대기상태가 된다. 특히 이 명령을 수행하면 함대의 사기를 정치공작치를 소비하지 않고도 올릴수 있다..

| | |
|---|---|
| 공격지시각 | 함의 미사일과 빔의 공격목표를 지시한다. 공격유효범위는 미사일의 범위는 빨간색으로 빔의 범위는 노란색으로 표시된다. 따라서 이 범위 내에서 해당무기를 원하는 적의 함정에 지정하면 원하는 함정에 공격이 가능하다. 미사일은 소비성 병기이므로 수송함이 없는 장거리 원정에선 미사일보다는 빔쪽을 권한다 |
| 함재기 출격 | 아군의 함대와 적함대가 인접한 경우에 아군의 함정에 탑재되어 있던 함재기가 발진하여 적을 향한 포문을 여는 것으로 출격명령으로 선택하면 출격범위안의 적함에 함재기의 공격이 가해진다 |
| 총공격 | 통상 공격의 2배의 화기로 공격하며 사기도 두배로 경감된다. 각함정의 함장의 임의의 결정으로 공격이 이루어지므로 조금은 원하지 않는 공격을 하나 이에 비해 효율이 크므로 권장할만하다 |
| 공격개시 | 처음 공격을 개시하는 명령이다. 공격지시, 함재기공격, 총공격 명령이 선행되고 이 명령을 통해 직접 공격으로 이어진다. 공격지시를 선택하지 않는 경우는 자동적으로 목표를 선택한다 |

## 【공작】

| | |
|---|---|
| 함대격려 | 함대내에 있는 장병들을 격려해서 함대의 사기를 상승시킨다. 사기가 20이하이면 전투불능에 빠지는데 전투불능의 함대가 사기회복을 위해 필수적인 공작이다 |
| 통신방해 | 적 함대의 수색수단을 방해하고 항해중인 게이머의 함대를 적의 수색에서 벗어나게 한다. 함대의 정보공작담당관의 특수기능 포인트가 2000 포인트 이상이 아니면 안된다. 또 이미 함대가 적과 만나 전투모드로 들어섰다면 통신방해는 실행할 수 없다 |
| 위장함대 | 전자적기만수단에 의해서 거짓 함대를 출현시켜 양동작전을 행한다 |

## 【편대】

자신의 함대의 진형과 공작담당관의 변경을 합니다. 「편대」를 선택하면 다음과 같은 함대편대화면이 표시된다.

## 【수색함 파견】

함대의 일부분에서 수색용의 함선을 분리하고 함대로부터 떨어진 장소를 이

❶작전지시
❷함대전
❸제국반란진압중의 렌덴베르그 요새의 점거
❹통신방해와 위장함대

동과 동시에 수색한다.

【정보】

자신의 함대 정보를 볼 수가 있다.

## 시나리오 공략

### 1. 우주력 795. 9 < 제4차 티아매트전투 >

두 세력다 충분한 양의 함대가 동원되나 제국 쪽은 소장규모(4종류의 함정)으로 구성되고 이에 반해 동맹은 중장급의 함대로 구성 되있는 잇점이 있으나 이 성계는 기본적으로 제국의 영토로 되어 있는 불리함을 안고 있다. 동맹측에선 성계의 점령보다는 적함대를 먼저 물리쳐야 한다. 그리고 항상 모든 부대가 모여서 적함대를 하나하나 무리쳐야 한다. 제국 또한 많은 함대에 비해 개개의 함대의 규모 면에서 열악하므로 행성의 방어력에 의존하면서 행서을 점령하는 적을 모든함대가 모여 공동 대처하여 무찔러야 한다.

### 2. 우주력 796. 2 < 아스타테전투 >

원작그대로 동맹 규모에 있어선 제국을 앞서나 세 개의 함대가 떨어져 있는 약점이 있으므로 모두모여 적을 공동으로 대처해야 하고 반면 제국은 원의 라이하르트의 전술처럼 나누워진 적 함대를 각개 격파해야만 한다. 더욱이 이들 함대가 합류하기 전에 각함대를 전멸 시키기 보다는 전투불능의 상태로 만들면서 새로 다가올 적을 대비 해야만 한다.

### 3. 우주력 796.5 < 제 7차 이제르론 공방전>

원작과 같이 동맹에서 이 난공불락의 요새에 양의 반쪽 함대만을 보낸다. 동맹의 경우는 먼저 통신방해로 모습을 드러내지 않고 위장함대로 주둔함대를 유인 요새로부터 털어지게 하고 센코프를 군사담당관으로 지정하고 점령명령 중 점거를 선택하면 쉽게 이제르론을 수중에 넣을 수 있고 반면에 제국은 이런 양을 막기 위해 되도록 양함대를 이제르론요새에 근접하지 못하게 하고 요새포를 이용 양함대를 전멸 시키던가 요새방어사령관을 오프레셔로 바꾸면 그의 군사공작치가 반감하면서 양함대의 이제르론 점거를 막을 수 있다. 즉 점령 명령 중 가장 효과 높은 점거 명령은 군사공작치가 4000이상인 사람을 함대의 군사담당관으로 임명 했을 때 가능한 것인데 만약 목표성계의 방위사령관이 이러한 능력의 소유자 이면 군사공작치를 소비하면서 이를 막을 수 있다.

### 4. 우주력 796. 8 < 제국령 침공작전 >

제국군은 유인작전을 위해 대부분 수도에 있으므로 대규모의 함대로 계속공격해 나가면 동맹은 기대 이상의 성과를 거둘 수 있고 제국은 동맹의 대규모 원정에 대비 대규모의 함대를 적의 인접 성계에 미리 배치하여 이들을 기다려 대치하고 수송함을 통해 장기간의 전투를 대비 해야만 한다.

### 5. 우주력 796. 10 < 암릿처전투 >

벼랑에 몰린 동맹군의 입장에선 모든 함대를 모아 적을 공동 대처하고 다행히 적이 산개 되어 있으므로 적을 각개격파하는 것이 현명하다. 그리고 최대한 빨리 후퇴해 전열을 정비해야만 한다. 반면 제국은 유리한 상황이나 함대가 산개되어 있으므로 모든 함대를 모아 적을 섬멸하면 된다.

### 6. 우주력 797. 4 < 리프슈타트 전역 >

제국내의 반란 진압은 반란의 맹주 브라운 슈바이크 공작의 함대만을 전멸 시키면 된다. 그를 공격하기 위해 알테네 성계로 가는 것은 이곳의 가이에스부르크 요새와의 필연적 전투가 필요하므로 극히 불리하다. 따라서 수도에 계속 있으면 반란군이 하나둘 처들어 오다 결국 브라운 슈바이크가 직접 휘하의 모든 함대를 이끌고 쳐들어 온다. 이 들중 브라운 슈바이크만을 집중공격 무너뜨이면 자동적으로 반란은 종결되고 동맹 또한 드와이트그린힐의 반란이 시작되므로 먼저 이에 동조할 세력을 수도 성계가 아닌 다른 성계로 체제성계를 변화시키고 드와이트 그린힐의 함대를 약하게 축소시키고 이 들에 대항 할 사관의 함대를 많이 바라트 성계에 주둔 시키면 드와이트 그린힐을 쉽게 물리쳐 쉽게 반란을 매듭 짓게 된다.

### 7. 우주력 798. 4 < 제 8차 이제르론 공방전 >

이른바 요새대 요새 동맹측에선 이제르론 요새의 위력이 상대적으로 강해 요새를 중심으로 뭉쳐서 적 함대를 물리치고 되도록 요새포의 사전권내에서 있지 않아 요새의 대 요새 대 함대 공격이 원할하게 도와 준다. 반면 제국은 요새의 공격 위력의 차이로 인해 불리하므로 적당히 싸우다 후퇴하는 것이 현명하며 끝까지 싸우려면 적의 함대와 어울려 적의 요새포를 직격으로 맞지만 않으면서 수도에선 점거를 쓸 수 있는 인물을 찾아 부관으로 쓰고 함대를 출격 이제르론 요새를 전격 점령 해야만 한다.

---

### 함대의 구성

중장이상부터는 계급의 높고 낮음을 떠나서 같은 수의 함대(총 8부대)를 구성 할 수 있다. 함대의 구성은 기함을 정점으로 맨 앞은 기함을 보호 할 수 있도록 방어력이 높은 공격항모나 전투함들을 배치하고 그 양날개나 주위에 공격 속도가 빠른 순양함, 구축함 등을 배치하여 공격효과를 증대시키고 후미에는 미사일 등의 소모성 화력을 유지 할 수 있도록 수송함을 배치하고 함대전 보다 점령위주의 작전을 수행하며 양륙함을 배치해야 한다. 수송함이나 양륙함들은 방어능력이 떨어지고 함대함 공격 능력이 없는 특수목적으로 건조되어진 함이므로 이를 감안하여 후미에 배치 해야한다. 그리고 필수적으로 공작함(즉 수리함)을 배치하여 장기간의 전투를 대비하여야만한다. 그리고 만약 성계의 점령에만 주력하려면 양륙함을 하나이상 함대의 후미에 배치하는 것이 효율적이다. 다만 양륙함은 점령이외에는 그 사용가치가 없으므로 되도록 후미에 배치해야 할것이며 그리고 작전의 비중이 함대전이라도 필요하다면 되도록 방어력이 높은 함대의 후미에 배치하는 것이 효율적이다.

### 함대전

함대의 전투에 있어서 게이머가 상급지휘관이거나 하급지휘관이거나 다른 함대의 설정은 위임의 형태이다. 즉 상황에 맞게 여러분이 제의 또는 지령을 하는데 이것이 받아들여지면 이에 맞게 각함대가 운용된다. 특히 함대전을 통한 함대의 손상률이 상당히 감소한 이번 시리즈에선 함대의 양적비율이 함대전의 승패를 좌우한다. 각 함정은 대개 전방의 방어력은 높은데 반해 측면, 후면으로 갈수록 그 방어력이 현저히 떨어진다. 이를 이용하여 적의 함대의 측면이나 후면을 공략하는 것이 함대전의 효율면에서 탁월하다.

### 기타

성계에 대한 군사적 행동은 군사작전이 선행된 연후에 함대의 출격이 가능하므로 실제의 군사 통수권은 작전권을 가지고 있는 통합작전본부장(통수본부장)이다. 함대 출격의 경우는 이 군사 작전만 이루어지면 한도 내에서 쉽게 이루워 지기 때문이다. 엔딩으로 가는 길은 꼭 영토적인 통일 만은 아니다. 상대편의 수뇌, 즉 제국의 경우는 제국재상을 죽이면 되고 동맹의 경우 최고평의회는 하나의 기관으로 국가를 대표하는 상징적 존재이므로 이것이 불가능하고 만약 쿠데타를 통해 동맹의 수뇌가 생기면 이 사람과 싸워 죽임으로서 엔딩이 가능하다.

## 8. 우주력 798. 11
## < 라그나로크 작전 >

동맹의 군사적인 관심을 이제르론에 쏟아지게 하기 위해 제국은 로이엔탈 상급대장을 중심으로한 일련의 함대를 이제르론으로 보내는데 주목적은 적으로부터 페잔을 보호하는 것이다. 이제르론 주둔 함대는 요새를 이용 쉽게 로이엔탈 함대를 물리칠 수 있고 바로 페잔 주위에 함대를 보내 적의 페잔을 통한 기습 도발을 막고 페잔이 적의 수중에 들어가면 빨리 역으로 빼앗아 제국령을 향한 교두보로 삼아야 한다. 제국은 페잔을 점령한후 계속 대규모의 함대로 동맹의 성계를 점령 경제적으로나 영토적으로 동맹을 압박하면 이제르론 요새의 가티가 반감되고 이제르론 쪽에는 소규모의 함대로 수시로 견제하고 이를 통해 이제르론 주둔 함대와 수도에 있을 적 함대의 조우를 막아야 만 한다.

## 9. 우주력 799. 2
## < 란테마리오 >

동맹 최후의 부대인 뷔코크 휘하 부대는 여럿의 제국군에게 몰려 있는 처지이나 양의 합류 시 까지만 적을 막고 있는다. 그리고 우주 기류 등의 지형을 이용 적을 최대한 막고 모든 부대가 힘을 합쳐 양의 합류를 통한 전력의 증강을 꾀하고 반면 제국은 빨리 적의 함대를 전멸시키고 연이어 올 양함를 전멸시켜야만 한다.

## 10. 우주력 799. 4
## < 버밀리언 >

적과의 최후의 결전, 동맹은 이 전투에서 다른 적은 무시하고 로엔그람 만을 목표로 그를 물리치면 적의 수뇌부가 죽었으므로 엔딩이 진행되고, 세력을 회복하기 위해선 적 함대가 여기저기 성계에 흩어진 것을 이 틈을 각개 격파 해야만 항다. 제국은 모든 전력을 모아 적을 괴멸하고 로엔그람은 버밀리언에서 후퇴를 통해 그의 열세의 함대를 보호하면 된다.

# 이벤트

### 이젤론요새의 점령

제국과 동맹을 잇는 유일한 통로인 이제르론 회랑, 변광성, 적색거성, 이상중력장 같은 것들이 밀집된 속에 좁은 한줄기의 안전지대에 가 있었고 그 중심에 이제르론요새가 액체금속으로 이루어진 요새벽의 엄청난 방어력과 토울해머 이른바 뇌신의 추라 불리는 엄청난 출력의 요새포를 가진 천연의 요새로 제국은 일찍이 이 요새를 세우고 이를 기지로하여 빈번히 동맹을 치고 침략의 본거지이며 유일한 제국내로의 통로인 이 요새를 점령하기 위해 동맹은 엄청난 물량전으로 6차례에 걸쳐 침공하나 모두 제국에게 일방적인 승리를 안겨준다.

제6차 이제르론 공방전에 참가한 양중장은 물량전의 부질 없음을 깨닫고 이런 한 견고한 요새 일수록 내부의 사람들은 교란 이러한 틈바구니를 이용한 기습적 공격만이 유일한 점령 방법임을 깨닫고 아스타테전투에서 괴멸직전의 동맹군을 진두지휘하여 그나마의 피해로 전쟁을 종료시키고 제국군으로부터 동맹을 지켜낸 수훈으로 소장으로 승진하고 이 전투를 통해 남은 잔존함대와 신병을 합쳐 통상함대의 반정도인 7000여척의 함정으로 구성된 13함대의 사령관에 임명되고 첫임무로 이제르론 공략을 명령 받고 이를 위한 기습부대로 망명한 귀족자제로 구성되 있으며 엄청난 전적을 자랑하나 역대의 대장들이 역으로 제국에 망명한 위험요소를 안은 장미의 기사연대를 그의 함대에 합류시키고 작전에 돌입한다.

많은 장군에 비해 제한된 보직은 한요새내에 요새사령관과 주둔함대사령관을 분리시키게 하고 이들의 반목은 극에 달하니 이것이 지금의 이제르론의 형세임을 간파한 양은 이를 이용 주둔함대를 유인 엉뚱한 곳에 이동시키고 이 사이에 수도로 부터오는 것으로 가장한 가짜 함대를 침투 시켜 이 들로 하여금 이제르론의 중앙체계를 점령 요새를 마비 시켜 이틈을 통해 요새에 함대가 들어가 함대를 장악하려하고 이 침투작전의 책임자로 장미의 기사연대장 셴코프를 임명하고 그는 성공적으로 이를 완수하고 거짓말과도 같이 이제르론은 무혈 점령되고 뒤늦게 돌아온 주둔함대는 그 들이 과거 동맹군에 했던 것처럼 일방적인 희생을 강요당하고 총사령관의 자기도취에 의해 전멸을 당한다. 이 이벤트는 원래의 스토리 처럼 우선 위장함대로 주둔함대를 유인해내고 점령의 점거명령을 통해 전격적으로 요새는 점령되고 요새의 공격을 기반으로 주둔함대를 쉽게 물리치고 임무를 완수 할 수 있다.

유의 점은 군사공작치가 4000이상인 셴코프나 장미의 기사연대 였던 이들을 군사담당 부관으로 임명해야 점거명령이 가능하다는 것이다.

### 리프슈타트동맹

로엔그람은 암리츠아의 회전으로 재국령에 대규모로 침공을 감행한 동맹군을 여지 없이 박살내고 이러할 즈음에 "제국의 황제가 승하 했다."는 소식은 순식간에 제국령 전체에 퍼지고 제국의 재상 리히텐라데는 황제의 승하후 발생될 외척의 발호를 막고 자신의 권력 유지를 위해 새로 등장한 군부실력자인 로엔그람백작과 손을 잡고 프리히드리 4세의 직계손자인 엘윈 요제프 2세를 옹립하여 새로운 세력을 구축한다. 이에 제국의 제일 귀족 이며 프리히드리히 4세의 사위인 브라운슈바이크는 자신의 입지를 유지하고 자신의 딸인 프리히드리 4세의

❶능력치 상승
❷이제르론 점거
❸리프슈타트 동맹
❹반란 종결

외손녀를 옹립해 권력을 잡으려 한다. 그와는 이해 관계는 다르나 로엔그람이라는 거대하고 공통의 적수를 상대하고 자신들의 권력과 영달을 지키기 위해 대개의 귀족들은 이에 동조하니 세상 사람들은 이를 가리켜 리프슈타트 동맹이라 한다. 이 이벤트는 반란의 맹주인 브라운슈바이크 공작만 살아있고 동맹과의 군사적 대치가 지속되면 자연스럽게 일어나고 동맹의 구국군사회의의 반란과 연계적으로 발생한다.

## 동맹의 구국군사회의 쿠데타

로엔그람은 제국내에서 자신의 세력에 항상 상반되던 귀족세력과의 필연적인 마찰을 대비하며 이럴 경우의 동맹의 군사적 행동을 견제하기 위해 동맹또한 내란에 휘말리게 하기 위해 일찍이 엘파실 성계의 주민을 포기하고 자신의 안위만을 위해 도망치다 제국의 포로가 된 자포자기 상태의 린치소장을 사주해 그로 하여금 군대내의 불평분자를 포섭하여 이 들을 규합 쿠데타를 일으킬 것을 사주하고 인생을 포기한 그에게 있어 과거의 그는 사라지고 오직 소장의 지위라는 유혹만이 그의 뇌리에 스치면서 이에 동의 한다. 그의 잠입 그리고 제국 내의 군사적 행동을 위한 군사 확보를 위해 로엔그람은 동맹에 포로교환을 제의하고 이를 통해 돌아올 포로와 가족의 표에만 눈독을 들이는 동맹의 위정자 들은 이를 흔쾌히 받아들이고 잠입한 린치는 그를 아끼던 드와이트 그린힐 등을 설득 쿠데타를 모의하고 양의 예상과 걱정은 현실로 다가온다. 이 이벤트는 특별한 제약은 거의 없이 동맹과 제국의 군사적 대치가 지속되면서 가능하게 된다 그리고 반란의 주역인 드와이트 그린힐 대장이 있어야 한다.

더욱이 제국의 리프슈타트 동맹은 이 쿠데타를 연쇄적으로 일으킨다.

❶구국군사회의 쿠데타
❷쿠데타 종결
❸키르히아이스의 죽음
❹키르히아이스의 죽음을 애도하는 라인하르트와 안네로제
❺가이에스부르크 요새의 워프이동
❻제국 재상의 죽음으로 실질적 통일을 이룬 동맹

## 키르히아이스의 죽음

리프슈타트 동맹이라 불리던 귀족의 반란을 진압하고 그들의 본거지 였던 가이에스부르크요새에서 전범의 재판과 전공을 세운 장수들에 대한 표창을 하던중 반란의 수뇌였던 브라운 슈바이크의 시체를 끌고온 그의 부관 안스바하 준장은 그의 주인에게 약속한대로 로엔그람을 죽이려 하나 키르히아이스가 몸으로 이를 막아 그는 죽고 안스바하는 자결 한다. 이를 통해 평생을 통한 유일한 친구이며 자신의 일부와 같던 키르히아이스를 잃은 라인하르트와 로엔그람의 누이인 안네로제는 키르히아이스를 잃은 슬픔에 젖는다.

하나 뿐인 자신의 친구인 키르히아이스를 지키지 못한 로엔그람에 대한 안네로제의 질책과 원망 그리고 라인하르트의 오열이 가이에스부르크 요새 전체에 울려퍼진다. 이 이벤트는 라인하르트가 살아 있는 상황에서 키르히아이스가 죽으면 볼 수 있다.

## 가이에스부르크 대 이젤론

이젤론에 대한 함대를 동원한 물량전의 무용함을 일찍이 인지하고 있던 로엔그람에게 과학기술총감 샤프트는 이제르론 요새와 비길 수 있는 유일한 것은 과거 리프슈타트 반란시 귀족들이 본거지로 이용했던 가이에스부르크 요새라는 것이다. 이를 워프항법(공간 내에 큰 밀도의 구멍을 뚫어 이를 통해 원하는 지점으로 직접 이동하는 항법)을 통해 이제르론회랑으로 직접 이동시켜 이를 근거로 이제르론을 점령하거나 무력화 시키는 계획을 내놓고 이를 수용한 로엔그람은 격추왕으로 일찍이 이름을 날린 캠프를 사령관에 그리고 라인하르트 사단내의 가장 젊은 제독인 뮐러를 부사령관에 임명해 이를 맡기고 이러할 즘 동맹에선 양을 평소 못마땅해하던 욥드류니히트의 흉계로 사문회라는 명목으로 수도로 소환해 그를 매도하고 불패의 영웅이 없는 이제르론에 제국의 기습이 이루워지고 이에 당황한 동맹은 그를 다시 임지로 보내나 이에는 시간이 걸리고 양의 대행으로 이제론주둔군의 총사령관으로 있던 카젤누는 행정에는 명수이나 실전에는 전혀 참가 한적이 없는 사람인지라 난감해 할 때 제국의 명장으로 이름을 날리던 중 의도하지 않던 반란에 휘말려 제국에서의 입지가 흔들리자 자결로서 그 생을 깨끗이 마무리 하려 하였으나 부관 슈나이더의 충성어린 조언을 받아들여 양에게 몸을 위탁한 빌리발트 요아힘 폰 메르카츠는 대신 전투 지휘권을 이항 받아 특유의 전술과 양에 대한 재국군의 두려움을 이용 이를 대처해 나간다.

이 이벤트는 양쪽 세력의 반란이 진압되고 평화의 시기이며 샤프트 대장이 생존해 있다면 보게될 이벤트이다.

## #전함 -동맹-

| 부대정수 | 1000 | |
|---|---|---|
| 순항속도 | 120 | |
| 방 어 | (전) | 120 |
| | (측) | 55 |
| | (후) | 25 |
| 무 기 | 빔 | 480/1000 |
| | 미사일 | 800/1000 |

-제국-

| 부대정수 | 1000 | |
|---|---|---|
| 순항속도 | 104 | |
| 방 어 | (전) | 140 |
| | (측) | 75 |
| | (후) | 35 |
| 무 기 | 빔 | 300/1000 |
| | 미사일 | 600/1000 |

## #고속전함 -동맹-

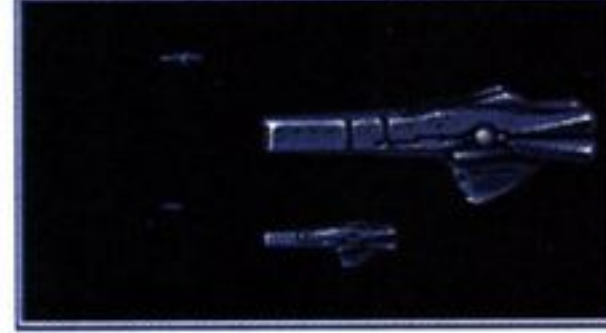
| 부대정수 | 1000 | |
|---|---|---|
| 순항속도 | 140 | |
| 방 어 | (전) | 120 |
| | (측) | 55 |
| | (후) | 25 |
| 무 기 | 빔 | 480/1000 |
| | 미사일 | 800/1000 |

-제국-

| 부대정수 | 1000 | |
|---|---|---|
| 순항속도 | 128 | |
| 방 어 | (전) | 145 |
| | (측) | 65 |
| | (후) | 30 |
| 무 기 | 빔 | 240/1000 |
| | 미사일 | 800/1000 |

## #순양함 -동맹-

| 부대정수 | 2000 | |
|---|---|---|
| 순항속도 | 140 | |
| 방 어 | (전) | 35 |
| | (측) | 15 |
| | (후) | 5 |
| 무 기 | 빔 | 120/1000 |
| | 미사일 | 400/1000 |

-제국-

| 부대정수 | 2000 | |
|---|---|---|
| 순항속도 | 128 | |
| 방 어 | (전) | 55 |
| | (측) | 22 |
| | (후) | 11 |
| 무 기 | 빔 | 120/1000 |
| | 미사일 | 320/1000 |

## #구축함 -동맹-

| 부대정수 | 2000 | |
|---|---|---|
| 순항속도 | 140 | |
| 방 어 | (전) | 20 |
| | (측) | 8 |
| | (후) | 3 |
| 무 기 | 빔 | 120/1000 |
| | 미사일 | 160/1000 |

-제국-

| 부대정수 | 2000 | |
|---|---|---|
| 순항속도 | 128 | |
| 방 어 | (전) | 10 |
| | (측) | 3 |
| | (후) | 1 |
| 무 기 | 빔 | 160/1000 |
| | 미사일 | 160/1000 |

## #공격공모 -동맹-

| 부대정수 | 1000 | |
|---|---|---|
| 순항속도 | 110 | |
| 방어 | (전) | 180 |
| | (측) | 85 |
| | (후) | 42 |
| 무 기 | 빔 | 480/1000 |
| | 미사일 | 480/1000 |

-제국-

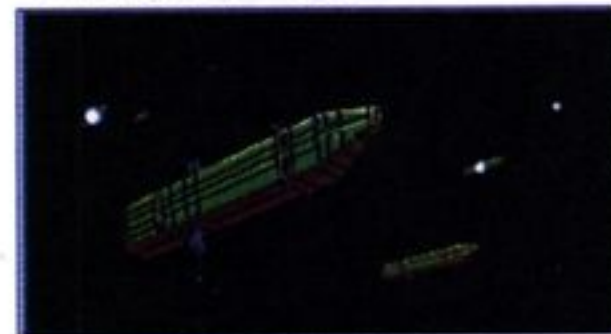
| 부대정수 | 1000 | |
|---|---|---|
| 순항속도 | 96 | |
| 방 어 | (전) | 100 |
| | (측) | 50 |
| | (후) | 25 |
| 무 기 | 빔 | 320/1000 |
| | 미사일 | 400/1000 |

## #공작함 -동맹-

| 부대정수 | 1000 | |
|---|---|---|
| 순항속도 | 104 | |
| 방 어 | (전) | 20 |
| | (측) | 10 |
| | (후) | 5 |
| 무 기 | 빔 | - |
| | 미사일 | - |

-제국-

| 부대정수 | 1000 | |
|---|---|---|
| 순항속도 | 80 | |
| 방 어 | (전) | 20 |
| | (측) | 10 |
| | (후) | 5 |
| 무 기 | 빔 | - |
| | 미사일 | - |

## #수송함 -동맹-

| 부대정수 | 1000 | |
|---|---|---|
| 순항속도 | 104 | |
| 방 어 | (전) | 50 |
| | (측) | 25 |
| | (후) | 12 |
| 무 기 | 빔 | - |
| | 미사일 | - |

-제국-

| 부대정수 | 1000 | |
|---|---|---|
| 순항속도 | 80 | |
| 방 어 | (전) | 45 |
| | (측) | 30 |
| | (후) | 15 |
| 무 기 | 빔 | - |
| | 미사일 | - |

# #강습양륙함 -동맹-

| 부대정수 | 2000 | |
|---|---|---|
| 순항속도 | 104 | |
| 방 어 | (전) | 10 |
| | (측) | 5 |
| | (후) | 2 |
| 무 기 | 빔 | - |
| | 미사일 | - |

-제국-

| 부대정수 | 2000 | |
|---|---|---|
| 순항속도 | 80 | |
| 방 어 | (전) | 5 |
| | (측) | 2 |
| | (후) | 1 |
| 무 기 | 빔 | - |
| | 미사일 | - |

## 양측함정능력의 비교

B:전함 H:고속함 C:순양함 D:구축함 A:공격항모 E:공작함 T:수송함 L:강습양륙함

| 소 속 | 함 종 | 부대수 | 순항속도 | 방어(전/측/후) | 점령효율 | 무기종류(빔/미사일) | 무기별 파괴력 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 제국군 | B | 1000척 | 104 | 140/70/35 | 10 | 중성자/레이저수폭 | 300/1000척 600/1000척 |
| | H | 1000척 | 128 | 145/65/30 | 10 | 중성자/중성자 | 240/1000척 800/1000척 |
| | C | 2000척 | 128 | 55/22/11 | 8 | 중성자/중성자 | 120/1000척 320/1000척 |
| | D | 2000척 | 128 | 10/ 3/ 1 | 0 | 레일캐논/중성자 | 160/1000척 160/1000척 |
| | A | 1000척 | 96 | 100/50/25 | 0 | 중성자/레이저수폭 | 320/1000척 400/1000척 |
| | E | 1000척 | 80 | 20/10/ 5 | 0 | 비무장 | 없음 |
| | T | 1000척 | 80 | 45/30/15 | 0 | 비무장 | 없음 |
| | L | 1000척 | 80 | 5/ 2/ 1 | 50 | 비무장 | 없음 |
| 동맹군 | B | 1000척 | 120 | 120/55/25 | 0 | 광자/레이저수폭 | 480/1000척 800/1000척 |
| | H | 1000척 | 140 | 120/55/25 | 0 | 광자/레이저수폭 | 480/1000척 800/1000척 |
| | C | 2000척 | 140 | 35/15/ 5 | 0 | 중성자/레이저수폭 | 120/1000척 400/1000척 |
| | D | 2000척 | 140 | 20/ 8/ 3 | 0 | 중성자/중성자 | 120/1000척 160/1000척 |
| | A | 1000척 | 110 | 180/85/42 | 0 | 중성자/중성자 | 480/1000척 480/1000척 |
| | E | 1000척 | 104 | 20/10/ 5 | 0 | 비무장 | 없음 |
| | T | 1000척 | 104 | 50/25/12 | 0 | 비무장 | 없음 |
| | L | 1000척 | 104 | 10/ 5/ 2 | 100 | 비무장 | 없음 |

## 제국요직인물

| 이 름 | 직 책 | 통솔 | 운영 | 기동 | 정보 | 공격 | 방어 | 지상 | 공중 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 크라우스 · 폰 · 리히텐라데 | 국무상서 | 56 | 100 | 6 | 82 | 4 | 16 | 17 | 9 |
| 그레고르 · 폰 · 뮈켄베르거 | 우주함대사령장관 | 89 | 30 | 63 | 35 | 58 | 60 | 71 | 83 |
| 에렌베르크 | 군무상서 | 50 | 98 | 61 | 92 | 32 | 24 | 21 | 45 |
| 슈타인호프 | 통수본부총장 | 58 | 93 | 43 | 90 | 47 | 43 | 38 | 42 |
| 안톤 · 힐머 · 폰 · 샤프트 | 과학기술총감 | 5 | 50 | 5 | 5 | 2 | 2 | 12 | 3 |
| 크라젠 | 참모총감 | 51 | 94 | 21 | 88 | 26 | 36 | 24 | 39 |

## 동맹요직인물

| 이 름 | 직 책 | 통솔 | 운영 | 기동 | 정보 | 공격 | 방어 | 지상 | 공중 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 레믈러 이젤론 | 요새경비담당 | 35 | 54 | 15 | 50 | 15 | 21 | 89 | 38 |
| 모르트 | 궁전경비책임 | 86 | 60 | 16 | 60 | 35 | 50 | 62 | 39 |
| 뷰젠휘터 | 크내프슈타인함대참모 | 25 | 72 | 62 | 65 | 45 | 40 | 34 | 20 |
| 토마 · 폰 · 슈토크하우젠 | 이젤론요새사령관 | 73 | 56 | 48 | 28 | 77 | 70 | 68 | 72 |
| 한스 · 디트리히 · 폰 · 제크트 | 이젤론주둔함대사령관 | 72 | 31 | 61 | 24 | 76 | 79 | 48 | 75 |

## ◀제국측 1▶

| 소속 | 이 름 | 기 함 | 통솔 | 운영 | 기동 | 정보 | 공격 | 방어 | 지상 | 공중 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 제국일반장군·장교 | 라인하르트·폰·로엔그람 | 브륀힐트 | 100 | 31 | 70 | 93 | 93 | 95 | 74 | 94 |
| | 코르네리우스·루츠 | 스키르니르 | 81 | 23 | 86 | 48 | 88 | 85 | 85 | 92 |
| | 볼프강·미터마이어 | 베이오볼프 | 94 | 35 | 100 | 73 | 91 | 84 | 76 | 84 |
| | 오스카·폰·로이엔탈 | 트리스탄 | 92 | 56 | 73 | 73 | 82 | 90 | 78 | 91 |
| | 나이트하르트·뮐러 | 뤼벡 | 82 | 25 | 68 | 54 | 70 | 100 | 81 | 82 |
| | 지그프리트·키르히아이스 | 바르바로사 | 98 | 56 | 72 | 64 | 90 | 86 | 83 | 88 |
| | 프리츠·요제프·비텐펠트 | 케니히스티이거 | 10 | 52 | 38 | 33 | 32 | 38 | 82 | 29 |
| | 헬무트·렌넨캄프 | 가르가팔믈 | 68 | 29 | 73 | 15 | 53 | 68 | 57 | 73 |
| | 에르네스트·메크링거 | 크바시르 | 64 | 96 | 60 | 92 | 72 | 60 | 40 | 50 |
| | 에른스트·폰·아이제나흐 | 비자르 | 77 | 22 | 60 | 64 | 82 | 82 | 77 | 84 |
| | 울리히·케슬러 | 폴세티 | 93 | 75 | 52 | 86 | 73 | 62 | 69 | 58 |
| | 칼·로베르트·슈타인메츠 | 폰켈 | 71 | 90 | 66 | 95 | 80 | 82 | 45 | 65 |
| | 아우구스트·자무엘·봐렌 | 사라만드르 | 84 | 30 | 82 | 64 | 86 | 89 | 79 | 90 |
| | 칼·구스타프·켐프 | 요툰하임 | 90 | 20 | 84 | 36 | 96 | 78 | 80 | 100 |
| | 에르라흐 | 하이덴하임 | 62 | 25 | 62 | 23 | 68 | 42 | 45 | 77 |
| | 포겔 | 없음(표준전함) | 68 | 31 | 67 | 49 | 55 | 69 | 61 | 73 |

**<지역이름/작전명> 버:버밀리언, 라:라그나로크, 리:리프슈타트, ★:추천부관, 란:란테마리오, 시:시바, 가VS이:가이에스부르크VS이젤론, 암:암리츠어**

| 소속 | 이 름 | 휘하장군/장교(주요전장) |
|---|---|---|
| 제국일반장군·장교 | 라인하르트·폰·로엔그람 | 그로테볼(버), 그뤼네만(기함:비그리스, 버), 버겐자일(라), 마이포흐(라) 딕켈(리), 테오도르·폰·뤼케(리), 안톤·페르너, 아르트르·폰·슈트라이트, 롤프·오토·브라우히츠(기함:신두르, 버), 베르너·알트링겐(리), 귄터·키슬링, 파울·폰·오베르슈타인(★), 좀바르트(버), 칼나프(기함:헤르모즈, 버), 아이작·페르난도·폰·트루나이젠(기함:테오도릭스, 리,버), 힐데가르트·폰·마린도르프(로엔그람왕조 초대황비), 모르트 |
| | 코르네리우스·루츠 | 구텐존, 오토베라, 홀츠바우어 |
| | 볼프강·미터마이어 | 그래저(라,★), 드로이젠(가VS이,라,란), 암즈도르프(란), 크라프(라,★) 크루젠슈테른 |
| | 오스카·폰·로이엔탈 | 디터스도르프, 에밀·폰·레켄도르프(가VS이), 쉬러(라), 존넨페르스, 슈무데(라), 알렉산드르·바르트하우저, 칼·에르바르트·바이에르라인 |
| | 나이트하르트·뮐러 | 드레벤츠(가VS이), 라첼, 올라우(가VS이) |
| | 지그프리트·키르히아이스 | 한스·에드바르드·베르겐그륀(키르히아이스 사후 로이엔탈휘하), 폴카·악셀·폰·뷔로(키르히아이스 사후 미터마이어휘하, 라), 디트리히·자우켄(키르히아이스 사후라인하르트휘하, 라), 호르스트·진 처(암,리), |
| | 프리츠·요제프·비텐펠트 | 그뢰브너(란,시), 디르센, 오이겐(암), 하르바슈타트 |
| | 헬무트·렌넨캄프 | 알프레드·그릴팔처, 노르드하임(라), 부르노·폰·크내프슈타인, 브르다흐(라), 자므 |
| | 에르네스트·메크링거 | 레폴트(라), 슈트라우스 |
| | 에른스트·폰·아이제나흐 | 그리스, 샤우덴(라) |
| | 울리히·케슬러 | 브렌타노 |
| | 칼·로베르트·슈타인메츠 | 나이세바흐(라,버), 세르벨(라) |
| | 아우구스트·자무엘·봐렌 | 라이블(라), 콘라드린저(★), 캄프버, 크라이버, 하우흐(라) |
| | 칼·구스타프·켐프 | 루비치(가VS이), 뤼케(암), 아이헨도르프, 파토리켄(가VS이) 푸세네거(가VS이) |

## ◀제국측 2▶

| 소속 | 이 름 | 기 함 | 통솔 | 운영 | 기동 | 정보 | 공격 | 방어 | 지상 | 공중 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 제국귀족반란군 | 오토·폰·브라운슈바이크 | 베르린 | 25 | 9 | 28 | 30 | 48 | 32 | 43 | 40 |
| | 빌리발트·요아힘·폰·메르카츠 | 없음(표준전함) | 86 | 33 | 77 | 63 | 92 | 98 | 72 | 95 |
| | 아달베르트·폰·파렌하이트 | 아스그림 | 80 | 27 | 86 | 37 | 94 | 67 | 75 | 91 |
| | 알프레드·폰·란즈베르크 | 없음(표준전함) | 48 | 22 | 2 | 32 | 5 | 13 | 18 | 5 |
| | 빌헬름·폰·리텐하임 | 오스트마르크 | 20 | 10 | 19 | 24 | 50 | 26 | 47 | 41 |
| | 오프레서 | 없음(표준전함) | 9 | 4 | 8 | 2 | 4 | 18 | 100 | 8 |
| | 프레겔 | 없음(표준전함) | 19 | 8 | 20 | 36 | 42 | 23 | 35 | 39 |
| | 힐데스하임 | 없음(표준전함) | 18 | 6 | 29 | 30 | 56 | 25 | 37 | 43 |
| | 슈타텐 | 없음(표준전함) | 38 | 55 | 27 | 55 | 72 | 56 | 35 | 58 |

# 마이러브

| 장 르 | 액션 |
|---|---|
| 제작사 | 단비시스템 |
| 유통사 | 삼성전자 |
| 시스템 요구사항 | 386이상/ 램 4메가이상 |
| 발매일 | 2월예정 |
| 가 격 | 미정 |
| 문의처 | 단비시스템(02-3448-3224) |

「마이러브」는 이충호씨의 국내 인기만화 「마이러브」를 단비시스템이 10개월에 걸쳐 게임화한 아케이드 코믹스 게임이다.

작가 이충호씨가 2년간이나 연재를 하며 완성해 낸 깔끔하고 코믹한 캐릭터들과 웃기는 액션이 게임내에서 충분히 반영되었다.

이 게임은 국내 최초 3인용 및 통신을 이용하여 동시 6인이 즐길 수 있는 아케이드 액션게임으로 만화의 재미있던 장면들과 특징을 그대로 PC로 재현, 만화에서 본 개성있는 3명의 주인공과 함께 마계를 통과하며 벌어지는 코믹하고 약간은 무서운 적들과의 액션과 풍부한 비주얼 화면을 방대한 총 11개의 스테이지 동안 계속 즐길 수 있다. 그리고 MOD음악을 지원하여 미디장비가 없어도 좋은 음질의 게임음악을 즐길 수 있다.

## 게임 진행방식

주인공 캐릭터(레오, 엑스, 다혜)는 기본 생명이 3개 있다. 게임 중 캐릭터가 죽게되어 남은 CREDIT의 갯수가 1이상이면 남은 생명의 갯수가 나오며 「PUSH START」 메시지가 나온다. 이 때 자신이 사용을 원하는 입력장치의 S1키를 누르고 해당 좌우방향키로 주인공을 다시 선택할 수 있으며 다시 S1키를 누르면 게임은 계속된다. 적 캐릭터를 선택한 경우는 생명은 무한대이다 (다만, 적은 체력이 약하다).

## 게임의 시작

마이러브는 CD ROM버전으로 출시된다. 마이러브 CD를 CD ROM드라이버에 넣고 현재 드라이버를 CD ROM드라이버로 바꾼 뒤 MYLOVE 라고 입력하면 게임이 시작된다. 윈도 95를 사용하시는 유저는 CD ROM을 넣은 즉시 실행되므로 특별한 입력을 할 필요가 없어 매우 간단하게 게임을 시작할 수 있다.

마이러브 타이틀에서 각 메뉴들은 당신이 상하방향키를 사용하여 이동 후 Enter 키나 SPACE 바로 선택할 수 있다.

| 게임시작 | 마이러브 게임시작 |
|---|---|
| 통신게임 | 시작 통신게임화면모드 |
| 설정 바꾸기 | 게임의 옵션 설정 |
| 나가기버튼 | 도스로 나가기 |

## 캐릭터 선택

키보드나 조이스틱의 S1키를 누르면 설정된 1P~3P(통신시 6P까지)의 원하는 주인공(레오, 엑스, 다혜 그리고 적 중 하나)을 선택하는 표시가 나타나며 각 방향키로 이동후 설정키를 누르면 선택된다(S1키는 설정완료, S2키는 설정취소).

## 키 사용법

마이러브에서는 키보드1,2와 조이스틱을 지원한다. 키배치는 설정바꾸기에서 원하는 키로 변경할 수 있다. 기본적인 키배치는 다음과 같다.

| 펑션키 정의 | |
|---|---|
| F1 | 일시 정지 |
| F2 | 텝토글 |
| F3 | 음악의 토글 |
| Esc | 종료 |

## 배경 스토리

평화로운 천상과 염라국에 어느날 이상한 일이 발생한다. 염라국에서는 평화를 상징하는 꽃인 사령환천초가 갑자기 시들해져 버리고 천상국에서는 곳곳에 기형가축이 나타나며 천상천이 검게 물들어 가고 있었다. 천상의 옥황상제와 저승의 염라대왕은 그간의 이상한 현상이 천년전에 봉인했던 카오스의 부활에서 비롯된 점을 확신하게 된다. 천계에서는 카오스 마왕이 부활 후 완전한 힘을 갖기까지 앞으로 불과 열흘정도밖에 남지 않았음을 알고 마왕을 봉인할 유일한 방법을 찾게 된다.

그 유일한 방법이란 천년전 마왕을 봉인했던 싸울아비 3총사들같은 정의롭고 용기와 사랑의 힘을 가진 제2의 싸울아

| | 키보드 1 | 키보드2 | 조이스틱 |
|---|---|---|---|
| 기본 방향 | ↑ ← → ↓ | Y G H J | ↑ ← → ↓ |
| 공격 | 〈DEL〉 | 〈Ctrl〉 | 왼쪽버튼 |
| 점프 | 〈END〉 | 〈Alt〉 | 오른쪽버튼 |

비 삼총사가 마왕을 봉인하는 것이다. 만약 열흘 안에 카오스 대왕을 봉인하지 못하면 전 우주의 질서는 흐트러지고 혼돈과 혼란이 지배하는 CHAOS(혼돈)의 시대를 맞이하고 말 것이다. 천상국과 염라국대왕은 제 2대 싸울아비 삼총사를 지명했다.

「우주의 평화를 책임지는 제2대 싸울아비 삼총사!!

그 첫번째 전사는 하늘의 정기를 받은 천계의 레오왕자.

두번째 전사는 땅의 정기를 물려받은 염라국의 왕자 천돌쇠!!

세번째 전사는 천계도 염라국도 아닌 제 3세계의 인물인 인간세상의 소 녀,유다혜다.」

「천의 기와 지의 력과 인의 심이 하나가 되었을 때 비로소 카오스를 잠재울 수 있는 코스모스 에너지(COSMOS ENERGY)가 만들어지는 것이다.」

이들 싸울아비 3총사는 앞으로 열흘안에 카오스 마왕을 봉인해야 하는 막중한 임무를 부여받고 카오스가 있는 마계로 길을 떠나게 된다.

## 주인공 캐릭터 소개

### 레오

천상의 옥황상제 로미엄의 아들이다. 천상의 기를 받아 싸울아비로 변신하며 보바도사에게 내공전이법을 통해 받은 필살의 용혈방귀술을 쓴다. 다혜를 좋아하지만 바람기가 다분하다. 변신 후 용혈권, 용혈각, 용혈탄은 상당히 강력하다.

공격에는 여러 가지가 있다.

기본 펀치, 기본 발차기, 돌려차기, 무영각, 썸머쏠트킥, 보바방귀, 점프발차기1, 점프발차기2, 점프발차기3, 용혈권, 용혈황화탄, 용혈청화탄, 용혈각 등이 있다. 용혈권, 용혈황화탄, 용혈청화탄 등은 레오가 변신 후 쓸 수 있는 공격명이다.

### 미스터 엑스 (본명 천돌쇠)

염라국 염라대왕의 외아들이다. 정의감이 투철하며 외적인 파워는 삼총사중 최고수준이다. 천지인중 지를 맡고 있으며 청명도사의 내공전이법을 통해 받은 거북변신술을 한다. 다혜에게 사랑을 느끼고 그녀를 위해서라면 어떤 일이라도 할 수 있다고 생각한다. 공격에는 기본 펀치, 소나기 펀치, 발차기, 승룡권, 회전킥, 슬라이딩, 점프발차기, 거북주먹, 롤링 거북, 빅펀치, 트윈펀치, 버블펀치, 빅소나기펀치, 슈퍼승룡권 등이 있다. 돌쇠가 보통 거북이로 변신 한 경우에는 거북주먹, 롤링 거북의 공격을 하며 부풀리기로 변신한 경우에는 빅펀치, 트윈펀치의 공격을 한다. 최강인 거북부풀리기로 변신한 경우에는 버블 펀치, 빅소나기 펀치, 슈퍼승룡권의 공격을 할 수 있다.

### 레오의 공격기술

| | | |
|---|---|---|
| 변신전 모습 | 기본 펀치 S1 | 보바방귀 S1+↗ 또는↖ |
| | 기본 발차기 S1 | 점프발차기1 S1+S2 |
| | 돌려차기 S1 | 점프발차기2 S2+↑ |
| | 무영각 S1+↑ | 점프발차기3 S2+←또는→ |
| | 썸머쏠트킥 S1+↓ | |
| 변신후 모습 | 용혈권 S1 | 용혈청화탄 S1+↓ |
| | 용혈황화탄 S1+↑ | 용혈각+ ↙S1또는↘ |

### 미스터 엑스의 공격기술

| | | |
|---|---|---|
| 변신전 모습 | 기본 펀치 S1 | 승룡권 S1+↗또는↖ |
| | 소나기펀치 S1+↑ | 회전킥 S1 |
| | 발차기 S1 | 슬라이딩 S1+↙또는↘ |
| 거북변신 후 | 거북주먹 S1 | 롤링 거북 S1+↗또는↖ |
| 부풀리기 변신 후 | 빅펀치 S1 | 트윈펀치 S1+←또는→ |
| 거북부풀리기 변신 후 | 버블펀치 S1 | 빅소나기펀치 S1 |
| | 슈퍼승룡권 S1+↗또는↖ | |

### 유다혜

인간 세상의 사람이다. 성격은 명랑, 내숭, 과격의 복합성격이다.

착한 마음과 예쁜 얼굴을 가졌으나 화가 나면 상당히 과격하다. 싸울아비 전사 중 인에 해당하며 순수한 심성을 지녔다. 레오를 좋아하지만 겉으로는 전혀 표시 하지않는다. 공격에는 망치휘두르기, 트윈망치, 망치찍기, 스프링 점프, 소리지르기, 꼬집기, 레이져빔, 망치 소나기, 점프 망치 등이 있다. 다혜 필살서를 획득하면 소리지르기, 꼬집기, 레이져빔, 망치소나기 등의 공격을 할 수 있다.

| | |
|---|---|
| 망치휘두르기 S1 | 꼬집기 S1+↑ |
| 트윈 망치 S1+←또는→ | 레이져빔 파워업 후 S1+↗또는↖ |
| 망치찍기 S1+↗또는↖ | 망치소나기 파워업 후 S1+↑↓ |
| 스프링 점프 S2 | 점프망치 S1+S2 |
| 소리지르기 파워업 후 S1+↑ | |

# 적 캐릭터 소개

## 황금용

요정나라 최고의 괴물로서 황금산에 산다. 불사신이며 싸울아비 삼총사를 도와준다. 특정상황(?)이 되어야만 출현한다고 전해진다.

## 빅피그

롱다리 나무숲에서 사는 카오스의 부하괴물이다. 몸집도 크고 성미가 사납지만 힘은 세지 않다. 아기 돼지를 부하로 두고 있다.

## 공 (본명 볼)

롱다리 나무숲에서 삼총사를 만나 그들을 도와 마계를 인도한다. 그러나 실은 카오스 마왕의 부하로 그들에 대한 정보를 빼는 임무를 가졌다.

## 떨떨이

변신전

변신후

마법사의 숲에 사는 자유자재로 변신이 가능한 마계 최고의 변신 괴물이다. 사람, 고릴라, 독수리, 고슴도치 등 여러 모양으로 변신하여 공격한다. 단점이라면 심하게 머리가 나쁘다는 것이다.

## 빅 노우즈

무한 사막에 사는 코 큰 괴물이다. 자신이 카오스 마왕의 오른팔인 부하로 마계 4대 괴물중에서도 손꼽는 파워맨이라고 주장한다. 1킬로미터 떨어진 곳에 있

는 모든 물건의 냄새를 구별할 수 있고 콧바람으로 산하나를 날려버린 적도 있다고 주장한다.

## 날쌘돌이 삼총사 (건잡이, 타이슨, 거닌자)

터틀퀸의 정예 부하로서 거북이들 중 가장 빠른 특공대이다. 건잡이는 총을 사용하여 공격하고 타이슨은 주먹으로 공격을 하며 거닌자는 긴 칼로 상대방을 맹렬히 공격한다.

## 터틀 퀸

본래 거북해의 지배자였으나 카오스와의 전쟁에서 패한 후 카오스의 부하가 됨. 카오스를 무지무지 싫어하나 힘이 없는 관계로 복종하고 있다. 언젠가 나타날 거북신군을 기다리며 살고 있다.

## 잔학거사 박수 구미호

마계 4대 괴물 서열 1위의 괴물로서 카오스 마왕의 보좌를 하고 있다.

평소에는 인간의 모습으로 있다가 자신의 힘을 사용할 때는 꼬리가 아홉개인 구미호로 변한다. 만년을 넘게 살아온 마계 최장수 괴물이다. 진정한 힘은 힘이

변신전

변신후

아니라 지혜라고 주장한다.

## 카오스 대마왕

1000년전 제 1대 싸울아비 삼총사에 의해 봉인되었으나 갑자기 부활한 잔인하고 포악한 마계의 왕이다. 카오스 성에 살며 수많은 부하들을 거느리고우주의 정복을 꾀하고 있다. 잔인하고 무자비한 공격이 특기이다.

## 아이템 소개

| 아이템 | 설명 |
|---|---|
| 하트 | 라이프를 30정도 올려준다 |
| 자수정 | 라이프를 4점 올려준다 |
| 에메랄드 | 라이프를 4점 올려준다 |
| 사파이어 | 라이프를 4점 올려준다 |
| 사금석 | 라이프를 4점 올려준다 |
| 스카이 스톤 | 라이프를 6점 올려준다 |
| 선그라스 | 라이프를 4점 올려준다 |
| 지도 | 라이프를 6점 올려준다 |
| 복어 | 라이프를 6점 올려준다 |
| 토끼 | 라이프를 6점 올려준다 |
| 모자 | 라이프를 10점 올려준다 |
| 스프링신발 | 다혜가 스프링신발을 가지면 공격이 스프링 점프공격으로 변한다 |
| 보물상자 | 여러가지 아이템이 나오는 상자 |
| 레오필살서 | 레오가 먹으면 변신할 수 있다 |
| 엑스필살서 | 엑스가 먹으면 변신할 수 있다 |
| 다혜 필살서 | 다혜가 먹으면 일정 시간동안 특수공격을 할 수 있다 |
| 마룡의 눈동자 | 카오스와의 전투에서 쓰임 |
| 라이프 회복약 | 라이프가 100% 회복된다 |
| 거북이 | 엑스가 거북이를 먹으면 거북이로 변신한다 |
| 거북 물방울 | 라이프를 4점 올려준다 |
| 날개 | 라이프를 6점 올려준다 |
| 목걸이 | 라이프를 6점 올려준다 다혜는 라이프를 10점 올려준다 |
| 1up | 주인공이 1명 늘어난다 |

## 게임 지도

마이러브는 총 11스테이지가 존재한다. 특별한 조건이 되면 쉽게 카오스마왕을 만날 수 있게 되는 스테이지가 존재하며 아이템이 많은 스테이지도 있다. 레오와 엑스(돌쇠) 그리고 다혜가 똘똘뭉친 싸울아비 3총사가 10일동안의 모험을 펼치는 마계에는 여러명의 보스들이 자기 지역을 지키고 있다.

## 각 스테이지별 여행

### 마계 입구

싸울아비 삼총사는 으스스하고 썰렁한 동굴에 떨어졌다. 여기는 마계의 입구이다. 이제 게임이 시작된다. 해골들의 공격을 받지만 무난히 이겨낼 수 있다. 이번 스테이지로 기본 공격법을 익혀 두자. 잘 만하면 변신도 할 수 있으니 변신공격도 해본다.

### 롱다리 나무숲

기다란 롱다리 나무들로 가득찬 롱다리 나무숲이다. 아기돼지와 로빈 해골이 있는 롱다리 나무숲에는 커다란 빅피그가 싸울아비 3총사를 기다리고 있다는데

_ 빅피그는 싸울아비 삼총사를 잡아먹으려고 기다리고 있다.

### 빅피그를 이기면

빅피그는 싸울아비 3총사에 의해 털이 다 뽑히고 돼지고기 찌게가 된다. 다혜가 돼지고기 찌게를 끓이는 동안 레오는 자기도 모르게 나오는 어마어마한 방귀에 보바도사에게 내공전이로 받은 것이 보바방귀임을 알고 화를 낸다. 보바도사는 지독한 방구쟁이였으니까_

엑스는 「설마_청명도사는 거북이로 변하는데_」라고 말하자 진짜거북이가 되고 만다. 다혜는 그 둘을 보고 「방구쟁이 레오와 거북이가 된 엑스_ 정말 저 애들과 카오스 마왕을 물리칠 수 있을까?」 의심

*❶게임 스테이지 전체 지도*
*❷스테이지1 화면(마계입구)*
*❸스테이지2 화면(롱다리 나무숲*
*❹빅피그와의 만남*
*❺빅피그의 죽음*

을 가지게 된다.

다행히 엑스는 다혜의 망치에 맞으면 다시 사람으로 돌아오게 된다는 사실을 알았지만 레오와 다혜는 거북이라는 단어를 대화 속에 교묘히 넣어 엑스를 거북이로 만들며 장난을 치며 여행을 계속한다. 장난을 치는 싸울아비 삼총사를 보는 자가 있었으니 그가 바로 카오스 대마왕이었다.

카오스 마왕은 비웃으며 「어서 오너라! 싸울아비 천지인!」라고 말하며 삼총사를 계속 지켜본다. 싸울아비 삼총사는 여행 도중 배가 고파 우는 공을 발견하고 먹을 것을 주어 친구가 된다. 공은 싸울아비 삼총사에게 마계를 안내하기로 약속한다.

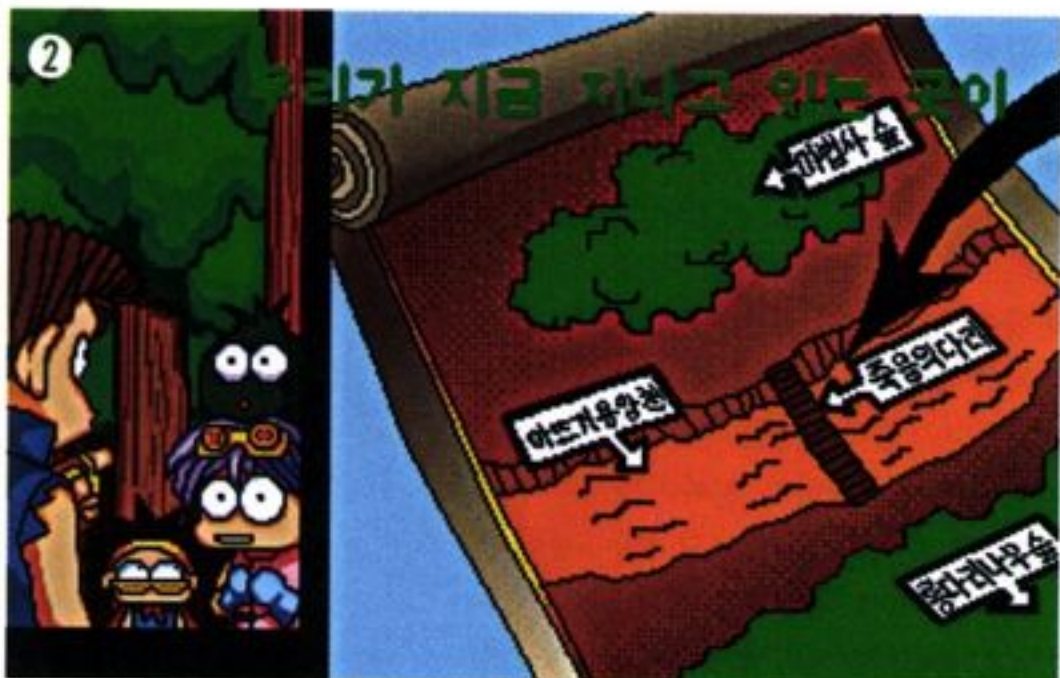
## 죽음의 다리

❶스테이지3 화면(죽음의 다리)
❷공의 지도
❸스테이지4 화면(마법사의 숲)
❹떨떨이1
❺떨떨이2
❻스테이지5 화면(무한 사막)
❼빅노우즈

「대체 얼마나 더 많은 괴물을 물리쳐야 카오스성에 도착하는 거야?」라고 레오가 지루한 듯이 말한다.

「글쎄 말아야. 벌써 마계에 들어와서 사흘이나 지났는데..」라며 다혜도 말한다. 그때 공이 「뭔가 잘못 알고 계셨군요! 여기는 마계가 아니예요!」

「우리가 있는 이곳은 천계와 마계의 접경지대예요.」

「지도를 보세요!」

「우리가 지금 지나고 있는 곳이 「롱다리 나무숲」이고 이 숲을 지나면 마계로 들어가는 유일한 입구..「죽음의 다리」가 나오죠」 공은 다리를 보며 「이 죽음의 다리를 건너면 그때부터 진짜 마계가 시작되는 거예요.」

공은 싸울아비 삼총사에게 이 다리가 위험하다고 강조를 한다. 싸울아비 삼총사는 죽음의 다리를 어떻게 건널까? 무조건 건너다보면 죽을 수도 있으니 조심조심해서 다리를 건넌다. 날아오는 화살도 잘 피해야 무사히 건널 수 있다. 만약 다리에서 죽게 된다면 공은 이렇게 말한다.

「위험해요! 이 다리는 만든지 천년이 넘은데다가 부실공사에 부실관리로 위험하기가 성수대교를 능가하는..」

「왜? 미리 말해주지 않았지?」라고 떨어지는 순간 삼총사는 순간적으로 신경을 곤두세우며 말한다. 그러면 「말할 틈도 주지 않았잖아요!」라며 공은 대꾸해버린다.

## 마법사의 숲

죽음의 다리를 건넌 용감한 싸울아비 삼총사는 울긋불긋한 숲에 도착한다.

이 숲은 그 유명한 마법사의 숲이다. 유명한 마법사가 그 숲에 살아서인지 숲에 도착하자마자 적들이 공격을 해온다. 마법사의 숲에는 광대해골이 공격을 해온다. 무사히 해골들의 공격을 피하면 그곳에 숨어있던 마법사가 나와 공격을 한다.

마법사를 이기면 마법사는 커다란 엉덩이를 가진 고릴라로 변신한다. 고릴라로 변한 마법사는 자신은 떨떨이라고 밝히며 공격을 한다.

중간중간 해골들도 나오지만 고릴라의 큰 엉덩이에 맞지 않도록 조심하면서 싸우면 된다. 무사히 고릴라를 해치우고 나서 마법사의 숲을 계속 가면 아까 죽었을 거라고 믿은 떨떨이가 또 변신을 해서 독수리로 싸울아비 삼총사를 공격한다. 독수리를 없애면 떨떨이는 다시 고슴도치로 변신하여 끝까지 덤빈다. 고슴도치는 작으므로 밑으로 하는 공격을 하면 쉽게 이길 수 있다.

## 무한 사막

드디어 낮에는 무지무지 뜨겁고 밤에는 너무너무 추운 무한사막으로 들어간다. 여러가지 모양의 선인장들이 있고 해골들이 모래속에 여기저기 파묻혀있다. 싸울아비 삼총사는 밤에 달이 뜬 것을 보며 감탄하고 있을 동안 마계의 밤에는 달이 세 개 뜬다. 이 사막에서는 미이라와 아랍해골병사들이 무자비하게 공격하며 사막을 지킨다. 미이라와 아랍해골병사를 무사히 무찌르면 빅피그가 있는 돌무덤에 도착하게 된다.

돌무덤에 도착하면 카오스 마왕의 오른팔이라 자청하는 빅노우즈가 공격해온다. 빅노우즈는 콧바람 공격이 주 공격이지만 공격범위가 높기 때문에 피하기가 쉽다. 그러나 그레이트 콧바람 공격시에는 주의해야 한다.

빅노우즈를 물리친 싸울아비 삼총사는 빅노우즈의 무덤을 만들어준다.

## 카오스해 1

무한 사막의 끝은 해변이다. 이제 멀리 수평선이 보이는 카오스해를 건너야 한다. 다행히 바다라고는 하지만 얕은 강과 같았기 때문에 그냥 바다위를 건너가기만 하면 된다. 삼총사가 카오스해를 건너려는 것을 보는 자는 터틀퀸이다.

카오스해 입구에는 소형보트를 탄 해골병사와 날치가 싸울아비 삼총사의 길을 막고 공격을 한다. 이들은 먹물을 쏘기도 하고 생선을 던지기도 하는 등 매우 잔인한 공격을 한다. 이들을 이기고 계속 진행해가면 드디어 날쌘돌이 삼총사들이 나타나서

「우리는 날쌘돌이 삼총사다」하며 공격을 진행한다. 먼저 거닌자, 타이스, 건잡이 순으로 공격을 한다. 스테이지 끝쪽에서는 터틀퀸이 직접 나와있다.

이때 엑스가 거북부풀리기 상태로 터틀퀸을 공격하게 되면 상상도 못했던 일이 생긴다. 터틀퀸의 도움을 받아 아주 쉽게 카오스성에 도착하게 된다. 그러나 엑스가 거북부풀리기 상태로 변신하기는 힘들다. 아이템이 나오는 순간을 잘 포착해서 변신을 해야한다. 변신을 제대로 못한다면 터틀퀸을 이겨야 카오스해를 건널 수 있다.

## 터틀퀸 본부

터틀퀸을 이긴 후 카오스해 중간에 위치한 터틀퀸 본부에 싸울아비 삼총사가 도착하게 된다. 여기서는 아까 싸웠던 건잡이, 거닌자, 타이스가 나와서 공격하며 거북병사들도 느리게 공격해 온다. 거북병사와 싸우면 다시 터틀퀸이 나타나고 대결해야 한다. 그녀를 이겨야 이 터틀퀸 본부를 나올 수 있기 때문이다.

## 카오스해 2

터틀퀸을 물리치고 겨우 터틀퀸본부를 빠져나온 싸울아비 삼총사는 카오스해를 마저 건너게 된다. 전에 봤던 날치들은 여전히 몸바쳐 공격을 열심히 한다. 이번에는 파도타기를 즐기는 해골병사들이 공격을 한다. 잘 피하며 무사히 카오스해를 건너면 '떨려요 동굴'이 나온다.

## 해저동굴

카오스해 입구에서 커다란 거북이가 된 엑스가 터틀퀸을 공격하게 되면 터틀퀸은 엑스를 자신이 평생 기다려온 거북해의 구원자며 자신의 배우자로 믿게 된다.

터틀퀸 본부에서 거북병사들은 「승승장구 무적패왕 거북신군께 인사올립니다」라고 인사한다. 지금의 엑스는 거북해에 전설로만 전해지는 거북신군의 대접을 받게 된다.

그러면서 터틀퀸은 엑스의 목에 매달리며 좋아하며 청혼한다. 엑스는 오로지 다혜만 좋아하는 상황이였기 때문에 청혼을 거절을 하게 된다. 그러나 터틀퀸의 협박(즉, 레오와 다혜를 화형시켜 버리겠다고 협박함)에 레오와 다혜의 목숨을 구하기 위해 자신을 희생하며 청혼을 받아들인다. 단 카오스를 물리치고 난 후 결혼식을 올리기로 하고 약혼을 한다. 터틀퀸은 그 댓가로 해저동굴로 인도한다. 이 해저 동굴에는 아이템이 많이 있으며 날아오는 화살만 피하면서 아이템을 획득하면 된다.

## 떨려요 동굴

이 모든 사항을 카오스가 지켜보고 있었다. 카오스는 예상대로 터틀퀸이 배신한 것을 보고 박수 구미호를 떨려요 동굴로 보낸다.

❶빅노우즈 무덤
❷스테이지6 화면(카오스해1)
❸터틀퀸
❹날쌘돌이 삼총사
❺스테이지7 화면 (터틀퀸 본부)
❻스테이지8 화면(카오스해2)
❼스테이지9 화면(해저동굴)
❽거북신군 등장
❾스테이지10 화면 (떨려요 동굴)
❿카오스

❶잔학거사
❷스테이지11 화면(카오스 성)
❸불의 배신
❹신분증 뿌리는 카오스
❺카오스의 황당함

떨려요 동굴에는 구미호가 만들어낸 여러가지 함정과 펭귄들이 정신없이 공격을 한다. 함정도 피하면서 펭귄을 없애며 계속 동굴을 탐험한다. 그러면 끝 쪽에서 구미호가 육탄으로 공격한다. 구미호는 의외로 힘은 약하기 때문에 쉽게 이길 수 있다.

## 카오스 성

자 이제 드디어 카오스 성에 도착한다. 카오스성에 도착하자 공은 갑자기 배신한다.

이제 카오스와 본격적인 대결이 이루어진다. 카오스와 만나기전에 공이 여러개가 나온다. 이 공들은 아이템들이 하나씩 들어있다. 꼭 아이템을 다 획득해야 카오스와의 전투때 유리하다. 그리고 카오스의 여러가지 공격에 대해 파악을 잘 해야 공격과 방어를 효과적으로 할 수 있다.

카오스는 대마왕답게 파워가 가장 세기 때문에 2인 이상이 공격한다면 더 유리하게 물리칠 수 있다.

## 에필로그

카오스를 거의 이기게 되면 싸울아비 삼총사의 마지막 마무리가 이어진다.

「그래, 마무리를 할 때가 된 것 같군.」

「똑똑히 봐라, 카오스!」

「물론 이걸 모른다고 하지는 않겠지?」

다혜는 카오스에게 마지막 경고를 한다.

「그..그것은..?」 카오스는 놀라며 말한다.

「뭐냐!?」

충격을 받은 싸울아비 삼총사중 다혜가 웃으면서 말한다.

「너무 오래돼서 잘 기억이 안 나는가 본데..」

엑스가 말을 이어 「이제 곧 알게 해주마」라고 말한다.

레오는 카오스를 바라보며 「알게 됨과 동시에 넌 끝이다.」라며 경고한다.

「크하하하! 끄..끝이라고!?」

카오스는 웃기는 이야기를 한다고 생각하며 그들의 말을 무시한다. 그런데 갑자기 삼총사가 모여서 수근대기 시작한다.

「너희들, 지금 뭐 하냐?」 카오스는 궁금함을 이기지 못하고 묻는다.

어색하게 서로 웃으며 삼총사는 「아..! 사용법을 잘 몰라서 사용설명서를 잠깐 좀 보느라고..」라며 말한다.

잠시 후..

「일월 성신의 기가 천의 정기로 승화하고..!」라고 레오는 외친다.레오의 말이 끝나는 즉시 돌쇠는 말한다. 「동마서북 대지를 타고 흐르는 지력이 나의 몸을 깨우노니..!」

다혜가 양팔을 펼치며 「공심이여! 기와 력을 보듬어 마룡의 천년잠을 개우거라!!」 라고 외친 후 삼총사는 동시에 「깨어나라! 코스모스 드래곤 (Cosmos Dragon)!!」하고 외친다.

드디어 마룡의 눈동자는 눈을 뜨고 그 안에서 천년을 자고 있던 마룡이 잠에서 깨어나 나온다. 마룡은 바로 카오스에게 날아가 카오스의 몸을 칭칭 감고 만다.

「이제 모두 끝났다, 카오스!」 레오는 말한다.

마룡을 보며 다혜는 「악을 행한 자, 언젠가는 꼭 벌을 받기마련..」

돌쇠는 바장하게 웃으며 「잘가거라, 악마여..!」

「봉인!!!」

드디어 카오스 마왕은 봉인되고 천상국과 염라국에는 다시 평화가 찾아와 천상의 천상천의 물은 다시 맑게 흐르고 기형 가축들도 태어나지 않게 되었다. 에필로그 다음에는 싸울아비 삼총사의 주제가가 자막과 함께 나온다.

### 게임의 특징

**1.최대 6인 동시 플레이 가능**

1대의 PC에 3명이 동시에 플레이가 가능하며, 모뎀과 시리얼 케이블 등을 통해 다른 컴퓨터와 접속하면 동시에 6명이 게임을 할 수 있다. 친구들끼리 3명이 팀이 되어 단체전을 할 수 있다.

**2 통신기능을 마음껏 이용할 수 있다!**

모뎀과 시리얼 케이블 등을 통해서 다른 곳에 있는 컴퓨터와 접속을 할 수 있다.

# 돌풍 수퍼하키 (Wayne Gretky Hockey)

| 장 르 | 아케이드 |
|---|---|
| 제작사 | 타임워너인터랙티브 |
| 유통사 | 한겨레정보통신 |
| 시스템 요구사항 | 486이상/ 램 4메가이상/ 조이스틱 지원 |
| 발매일 | 2월예정 |
| 가 격 | 38,000원 |
| 문의처 | 한겨레정보통신(02-3452-7234) |

국내에 프로아이스 하키리그가 생긴지 불과 1년이 지났다. 이번에 프로하키가 생기면서 카레이스키 하키 선수가 등장하면서 많은 관람객들도 모여 새로운 실내 겨울 스포츠로 각광받고 있다. 지금 미국 프로하키(NHL)에서는 웨인 그레츠키라는 선수가 인기를 끌면서 그를 이용한 게임이 출시되었다.

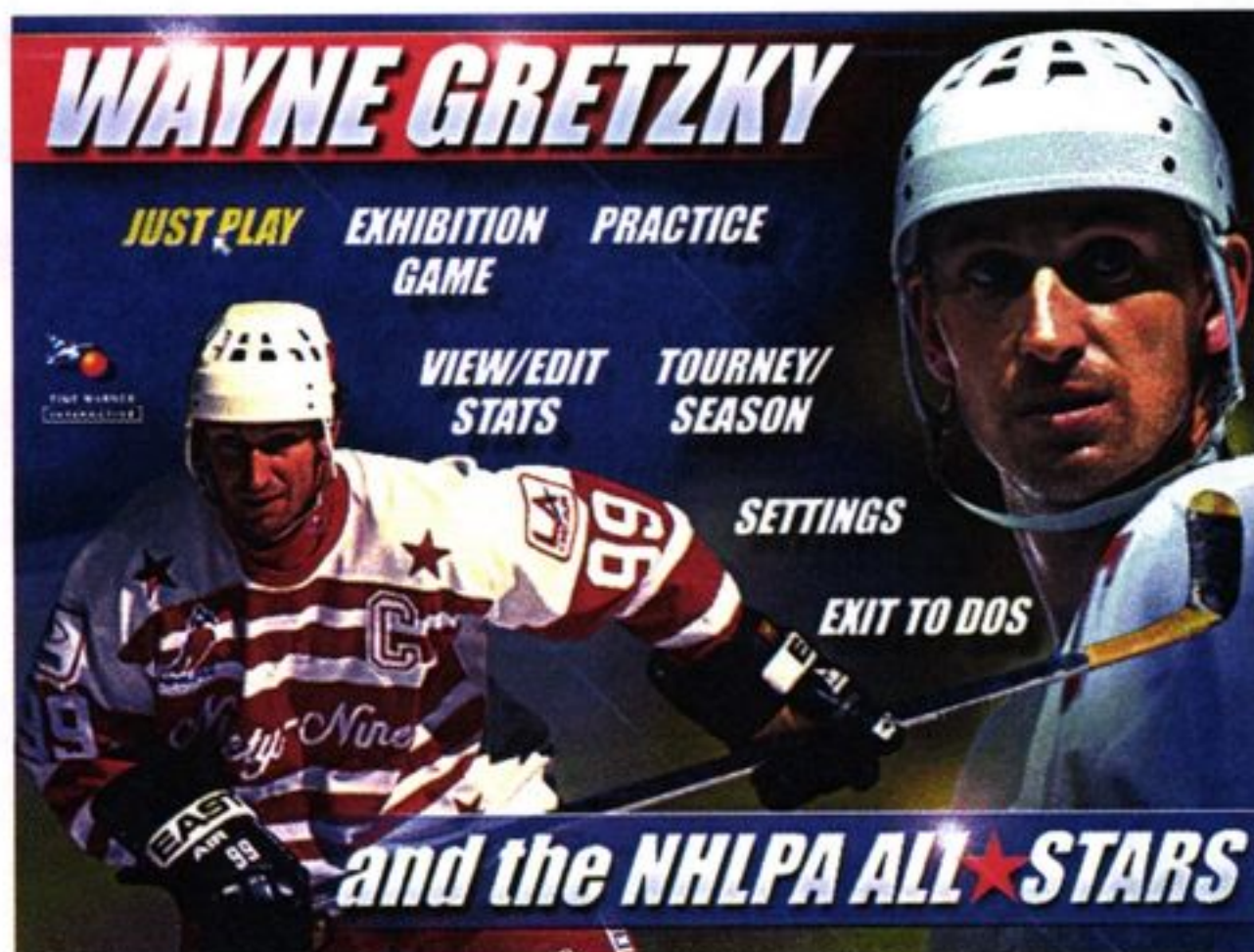
## 게임의 조작

### 키보드

<공 격 시>

| 방향키 | 선수의 전, 후, 좌, 우 이동 |
|---|---|
| 스페이스바 | 느린 슛/빠른 슛(스페이스바를 누르고 있는 시간에 따라 슛이 빨라지거나 느려진다) |
| Alt | 공격수 속도의 증대 |
| Ctrl | 퍽의 패스 |
| F1, Esc | 게임스타일 조정 |

<수 비 시>

| 방향키 | 선수의 전, 후, 좌, 우 이동 |
|---|---|
| 방향키 | 선수의 전, 후, 좌, 우 이동 |
| 스페이스바 | 앞쪽에 있는 가장 가까운 상대팀 선수 체크 |
| Alt | 수비수 속도의 증대 |
| Ctrl | 퍽과 가장 가까운 선수로 바꿈 |
| 왼쪽 Shift | 후진 스케이팅 |

## 토너먼트/시즌 (Tourney/Season)

### 올스타 토너먼트 경기(All Star Tourney)

이 부분을 선택하여 팀선택 화면에서 원하는 팀을 고르면 게이머의 팀은 프로팀과 올스타팀이 혼재된 상태에서 게임을 한다.

### 프로 플레이오프 경기(Pro Playoff)

프로 플레이오프를 즐기려면 팀화면으로 가서 프로팀을 선택하여야 한다.

### 프로 시즌 경기(Pro Season)

이 경기방식을 즐기려면 팀화면으로 가서 프로팀을 선택하여야 한다. 프로한팀을 선택하고 82게임을 하여야 한다. 팀을 선택하고 나면 시즌화면이 나타난다.

### 프로 토너먼트 경기(Pro Tourney)

한 팀을 지정하면 대진표가 나타나고 컴퓨터가 선정한 상대팀이 위쪽이나 아래쪽에 보인다. 26개의 프로팀중 한팀을 선택하면 남아있는 프로팀들과 토너먼트로 경기를 치룬다.

❶토너먼트 시작
❷선수구성
❸출전준비
❹제작진들의 제작과정도 보여준다
❺페이스 오프
❻부드러운 스크롤

## 메인메뉴(Main Menu)

| | | |
|---|---|---|
| 게임시작 Just Play | 바로 아이스하키 게임으로 들어간다 | |
| 시범경기 Exhibition Game | 32개 팀 중 2팀의 시범경기를 볼 수 있다 | |
| 연습(Practice) | | |
| | 페이스 오프 연습 Face Off | 퍽을 먼저확보하는 연습 |
| | 슈팅연습 Shooting | 슈팅과 방어연습을 한다 |
| | 팀연습 Team Practice | 연습을 선택하면 골키퍼를 제외하고 상대선수가 없는 상황에서 공격시 계획에 맞추어 패스, 슈팅을 연습할 수 있다 |
| 그만하기(Exit) | | |

## 게임의 시작

### 경기시작(The Face Off)

시합개시전 게이머는 선수와 함께 오른쪽에 있는데 시합개시 때 이기기 위해서는 심판이 퍽을 떨어뜨리는 순간 Ctrl키나 조이스틱의 1번 버튼을 눌러 퍽을

## 게임환경 설정(Setting)

| | | |
|---|---|---|
| 벌칙(Penalty) | 벌칙적용 여부 결정 | |
| 게임형태(Mode) | | |
| | 시뮬레이션 | 실제 프로하키의 운영방식을 적용 |
| | 아케이드 | 빠른 움직임의 하키. 오프사이드가 없다 |
| 피리어드 | 시간을 2분, 5분, 10분, 20 중 선택 | |
| 선수 | 3:3, 5:5로 다양하게 게임을 즐길 수 있다 | |
| 음악 | 음악의 on, off | |
| 사운드 | 사운드의 on, off | |
| 싸움 | 경기 중 선수들간의 격투여부 | |
| 페이스 오프 | 페이스 오프 장면을 풀스크린 화면으로 보여주거나 생략 한다 | |
| 게임수준 | 세가지의 게임수준에서 하나를 선택한다 | |

쳐서 원하는 방향으로 보내야 한다.

### 선수구별 색(Player Control Colors)

1번 게이머이면 선수밑에 푸른색 원이 나타나고 2번 게이머이면 선수밑에 붉은 색 원이 나타난다. 퍽을 가진 선수밑에는 원이 별모양으로 변한다.

### 퍽을 가지고 있을 때(Puck Possession)

퍽이 붉은색이나 푸른색 원안으로 들어오면 퍽을 가진 선수 밑에는 푸른색원 또는 붉은 원이푸른색별표 또는 붉은색 별표로 변한다. 퍽을 가진 선수의 이름은 화면의아래쪽에 나타나며 상대선수에서 퍽을 빼앗기지 않으려면 빈공간으로 이동해야 한다.

### 퍽 패스(Passing the Puck)

Ctrl키를 누르거나 조이스틱의 2번 버튼을 눌러 팀동료에게 퍽을 패스하면 가장 가까운 선수에게로 퍽이 이동하고 경기장에서 다른 선수가 퍽을 받는 것이 나타난다. 퍽을 패스할 때는 패스하고 싶은 방향으로 선수를 위치시키고 키를 눌러야 한다.

### 슛(Shooting the Puck)

스페이스바나 조이스틱의 1번 버튼을 눌러 슛을 할 수 있다. 골키퍼가 골문을 지키고 있으므로 다양한 방법으로 골키퍼를 속여 골을 넣어야 한다.

### 골키퍼 조정(Controlling the Goalie)

골키퍼에게 퍽이 갈 때까지는 컴퓨터가 골키퍼를 움직이다. 골키퍼가 퍽을 가지고 있으면 골키퍼 밑에푸른별이나 붉은 별이 나타나므로 이때 상하좌우로 골키퍼를 움직여Ctrl키나 조이스틱의 2번버튼을 눌러 팀동료에게 패스하면 된다. 가까이있는 상대편 선수에게 퍽을 뺏겨 골을 먹을 수 있으므로 조심해야 한다.

### 경기스타일 조정(Playing Style)

경기중 Esc키를 누르면 원하는 대로 게임스타일을 조정할 수 있다.

### 골키퍼 위치선택(Pull Goalie)

이 선택은 경기종료 직전에 선택하는 사양이다. 점수가 지고 있을 때 골키퍼까지 공격에 가담하는 형태인데 수비에는 취약하기 때문에 가끔씩 골을 내주기도 한다. 이를 선택한 후 즉시 게임진행이 가능하다. Replace를 선택하면 골키퍼가 공격에 가담하고 Pull을 선택하면 골키퍼가 원위치에 있다.

만약 점수가 동점인 상황이면 골키퍼를 원래위치에 놔두는 것이 좋다.

❶골장면도 동영상으로 나온다
❷골을 넣고 좋아하는 선수들
❸다양한 골장면
❹중간에 격투도 가능하다

| 공격형 Offensive Play | 경기스타일에서 선수들은 퍽을 얻는데 집중하고 거친 몸싸움으로 골문을 지키면서 전체적으로 의욕적인 경기를 펼친 다. 벌칙이 많고 퍽을 가지고 있기 힘들다 |
|---|---|
| 과격형 Rough Play | 선수는 격한 경기를 펼친다. 상대편이 공격을 하도록 내버려두지 않기 때문에 패스를 자주해야 하고 많은 벌칙으로 벌칙칸으로 가는것도 각오해야 한다 |
| 수비형 Defensive Play | 이기고 있을 때 실점을 하지 않기 위해 유용한 경기방식이다. 선수들은 후방쪽에 머무르면서 수비지역에 들어와 있 는상대방 선수의 퍽을 빼앗기 위해 강한 수비를 펼친다 |

## 아이스하키에서 규칙위반과 벌칙

### 규칙 위반행위(Infraction)

경기장의 중앙에 붉은색 중앙선이 있고 양옆으로 일정거리를 두고 푸른선이 있다. 푸른선과 골문사이에는 각팀의 공격지역과 수비지역이 된다. 경기장의 한편이 공격지역이라면 반대편지역은 수비지역이 된다. 경기장의 푸른선과 푸른선 사이는 중립지역이다. 오프사이드는 공격시 퍽이 푸른선을 넘어가기 전에 공격팀 선수가 푸른선을 넘어 상대편의 수비지역으로 들어가면 심판은 오프사이드를 선언한다. 오프사이드가 선언되면 푸른선 바깥에서 경기를 새로 시작한다.

트리핑

러핑

골키퍼의 반칙

후킹

### 벌칙(Penalties)

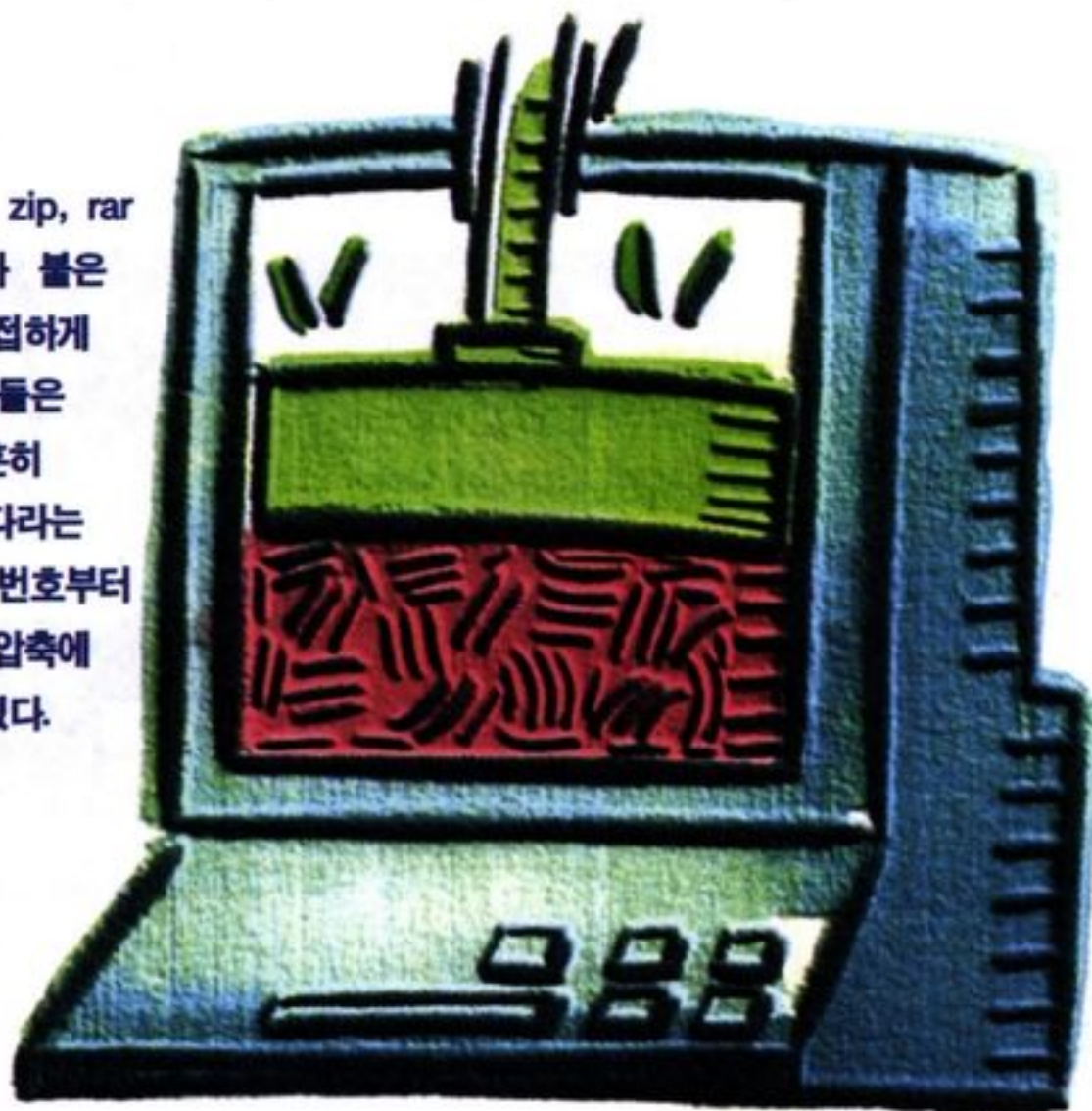
벌칙을 했을 때는 선수의 이름이 화면에 나타나며 벌칙을 범한 선수는 2분간 퇴장당하게 된다. 벌칙을 범한 팀의 반대편에는 파워플레이가 주어진다. 벌칙칸에는 두명의 선수까지 들어갈 수 있으므로 3명으로도 게임을 치룰 수 있다. 골키퍼는 비워둘 수 없으므로 만약 골키퍼가 벌칙을 범하면 다른 선수가 골키퍼를 맡아야 한다.

| 후킹(Hooking) | 하키스틱으로 상대편 선수의 진행을 방해했거나 위협을 가했을 때 |
|---|---|
| 러핑(Roughing) | 상대방 선수를 밀거나 때렸을 때 |
| 하이 트리킹(High Sticking) | 하키스틱을 어깨높이 이상으로 높였을 때 |
| 트리핑(Tripping) | 하키스틱으로 상대방 선수를 넘어 뜨렸을 때 |

## 슛을 쉽게 하려면

빠르게 아니면 느리게 스페이스바나 조이스틱의 1번 버튼을 눌러 슛을 한다원하는 방향으로 정확히 위치시키고 슛한다 단번에 슛을 넣으려고 하지 말고 골과 가까운 동료에게 패스하고 가능한 한 빨리 슛한다

# 컴퓨터의 비람을 빼주는 압축프로그램

**컴퓨터를 자주 다루다보면 arj, zip, rar 이라는 확장자가 붙은 화일들을 자주 접하게 된다. 이들 화일들은 압축화일들로 흔히 압축한다, 얼린다라는 표현을 쓴다. 이번호부터는 arj와 rar의 압축에 관해서 알아보겠다.**

## ARJ

ARJ는 중국계 미국인이 개발한 프로그램으로 매우 다양한 옵션과 하드 디스크를 백업할 수 있는 기능으로 인해 단시일내에 많은 사용자를 확보한 프로그램이다. ARJ로 압축된 화일은 확장자가 [.ARJ]이고, 사용법은 다음과 같다. ( )는 생략이 가능함을 나타낸다.

**ARJ 명령 (옵션) 압축화일이름 (압축할 화일이름)**

```
ARJ 2.30NG Copyright (c) 1990-92 Robert K Jung. Jan 19 1992
NOT REGISTERED for business, commercial, or government use.

All Rights Reserved.  ARJ file compression archiver utility.
List of frequently used commands and switches.  Type ARJ -? for more help.

Usage:     ARJ <command> [-<sw> [-<sw>...]] <archive_name> [<file_names>...]
Examples:  ARJ a -r -wtemp software , ARJ l software , ARJ e software readme

<Commands>
  a: Add files to archive                 m: Move files to archive
  d: Delete files from archive            t: Test integrity of archive
  e: Extract files from archive           u: Update files to archive
  f: Freshen files in archive             v: Verbosely list contents of archive
  l: List contents of archive             x: eXtract files with full pathname
<Switches>
  c: skip time-stamp Check                n: only New files (not exist)
  d: with Delete (move)                   r: Recurse subdirectories
  e: Exclude paths from names             u: Update files (new and newer)
  f: Freshen existing files               v: enable multiple Volumes
     (Garble option disabled)             w: assign Work directory
  i: with no progress indicator           x: eXclude selected files
  m: with Method 0, 1, 2, 3, 4            y: assume Yes on all queries

D:\>
```

*ARJ의 도움말 메시지*

**명령**: 압축을 할 것인가, 압축을 풀 것인가, 아니면 압축한 화일의 내용을 볼 것인가 등을 지정한다

## 일반적으로 사용하는 명령들

**Add** : 압축 화일을 생성할때 사용하는 명령. 이미 존재하는 압축 화일에 대해서는 화일을 추가해서 압축하는 명령이다.

**Update** : 이미 존재하는 압축 화일내에 압축되어진 화일을 새로이 압축하여 저장하는 명령.

**Extract** : 압축 화일에서 화일을 압축 해제하는 명령.

**eXtract** : 압축 화일에서 화일을 압축 해제할 때 압축을 풀 화일이 위치할 디렉토리까지 지정할 수 있는 명령.

**List** : 압축 화일내에 존재하는 화일들의 리스트를 보는 명령.

**Test** : 압축 화일내에 존재하는 화일들의 정상 여부를 검사하는 명령.

*ARJ의 테스트*

**Delete** : 압축 화일내에 존재하는 화일을 삭제하는 명령.

**(옵션)** : 압축 명령에 보다 더 자세한 방법을 지시하는 것으로 생략이 가능하다.

**압축 화일이름** : (드라이브명:\디렉토리명\)화일이름. 압축을 실행한 결과로 생성될 압축 화일의 이름을 지정하는 것으로 드라이브명과 디렉토리명은 생략이 가능하나 화일 이름은 반드시 명시해 주어야 한다. 확장자 [.ARJ]는 생략 가능하다.

**압축할 화일이름** : (드라이브명:\디렉토리명\)(화일이름_). 드라이브명과 디렉토리명은 생략이 가능하고 화일 이름을 주면 그 화일만 압축이 되고 화일 이름내에 와일드카드(*,?)를 사 용할 수 있으며 복수개의 화일 이름을 주는 것이 가능하다. 이름을 주지 않으면 현재 작업중인 디렉토리내의 모든 화일을 압축한다.

## 압축시의 사용 예

**C:\DOS> arj a dos.arj command.com setver.exe himem.sys**

위의 예는 현재 [DOS]라는 디렉토리 상에 존재하는 [command.com], [setver.exe], [himem.sys] 라는 화일을 [dos.arj] 라는 압축 화일로 압축 하라는 의미이다. 결과적으로 현재 DOS 디렉토리내에 dos.arj 라는 압축 화일이 새로 생기면서 그 내용은 압축된 command.com, setver.exe, himem.sys 3개의 화일인 것이다.

**C:\DOS> arj a dos.arj *.exe**

위의 예는 현재 [DOS]라는 디렉토리 상에 존재하는 모든 [EXE]화일을 [dos.arj] 라는 압축 화일로 압축을 하라는 의미이다. 결과적으로 현재 DOS 디렉토리내에 존재하는 모든 [EXE] 화일을 압축한 dos.arj 라는 압축 화일이 새로 생긴다.

## 해제시의 사용 예

**C:\DOS> arj e dos.arj command.com setver.exe**

위의 예는 현재 [DOS]라는 디렉토리 상에 존재하는 [dos.arj] 이라는 압축 화일에서 [command.com]과 [setver.exe] 라는 2개의 화일을 압축 해제하라는 의미이다.

## 내용 확인시의 사용 예

**C:\DOS> arj l dos.arj**

이것은 [dos.arj]라는 압축 화일이 어떤 화일들을 압축하여 가지고 있는가를 보고자하는 명령이다. dos.arj라는 압축 화일이 command.com, setver.exe, himem.sys라는 3개의 화일을 압축한 화일일 때 결과는 다음과 같은 화면이 나타난 것이다.

```
D:\RAR>ARJ T ARJ.ARJ
ARJ 2.30NG Copyright (c) 1990-92 Robert K Jung. Jan 19 1992
NOT REGISTERED for business, commercial, or government use.

Processing archive: ARJ.ARJ
Archive date      : 1996-01-21 21:12:00
Testing RCVT100D.EXE    CRC OK
Testing UNRAR105.EXE    CRC OK
Testing RAR.EXE         CRC OK
     3 file(s)

D:\RAR>
```

*ARJ의 리스트 보기*

## RAR

소련에서 개발된 프로그램으로 다른 압축 프로그램들이 도스상에서 명령을 일일이 입력하는 것과는 달리 메뉴방식으로 화일의 압축과 해제를 메뉴상에서 펑션키를 누름으로써 수행할 수 있는 프로그램이다. 물론 다른 압축 프로그램과 마찬가지로 도스상에서 명령을 입력하여 바로 실행시키는 것도 가능하다. 이와 함께 ARJ, LHA, PKZIP등의 다른 압축 프로그램들도 내부적으로 지원하며, 독특한 [솔리드(Solid)] 압축 방식을 제공하는 등의 다양한 기능의 제공으로 최근 많은 사용자를 확보한 프로그램이다.

여기서 솔리드압축 방식이란 압축률은 조금 떨어지지만 그 대신 압축의 속도를 크게 높인 방식으로 크기가 작은 다수개의 화일을 압축할때 유용하게 사용할 수 있는 것이다. RAR은 통신망에서 공개용 소프트웨어로 스스로 압축이 해제되는 SFX 실행 화일로 존재하고 인스톨은 이 실행 화일을 실행하여 디렉토리를 입력하는 것으로 끝난다. 도스상에서의 사용은 기존의 압축 프로그램들과 다를것이 없다.

**RAR 명령 (옵션) 압축화일이름 (압축할 화일이름)**

## 일반적으로 사용하는 명령들

**Add** : 압축 화일을 생성할때 사용하는 명령. 이미 존재하는 압축 화일에 대해서는 화일을 추가해서 압축하는 명령이다.

```
RAR 1.55     Copyright (c) 1993-95 Eugene Roshal        16 August 1995
Shareware version        Type RAR -? for help

Usage:      RAR <command> -<switch 1> -<switch N> <archive> <files...>
                <@listfiles...> <path_to_extract\>
      or  RAR

<Commands>

 a    Add files to archive            u    Update files in archive
 f    Freshen files in archive        m[f] Move to archive [files only]
 x    Extract files with full path    e    Extract files to current directory
 d    Delete files from archive       v    Verbosely list contents of archive
 r    Repair archive                  l    List contents of archive
 p    Print file to stdout            s    Convert archive to SFX
 t    Test archive files              c    Add archive comment
 en   Enter to archive                cf   Add files comment
 k    Lock archive                    cw   Write archive comment to file

<Switches>

 r    Recurse subdirectories          y    Assume Yes on all queries
 o+   Overwrite existing files        o-   Do not overwrite existing files

 Press any key for continue ...
```

*도움말 메시지(명령방식) - 1*

```
bw   Black & white mode              col  Color mode
s    Create solid archive            sfx  Create SFX archives
std  Stdout mode                     b    Enable backup archives
f    Freshen files                   u    Update files
c-   Disable comments show           ed   Do not add empty directories
ep   Exclude paths from names        ep1  Exclude base dir from names
tk   Keep original archive time      tl   Set archive time to latest file
cfg- Disable read configuration      ems- Disable expanded memory usage
z<file>         Read archive comment from file
x<file>         Exclude specified file
x@<list>        Exclude files in specified list file
v               Create volumes with size autodetection
v<size>[k,b]    Create volumes with size=<size>*1000 [*1024, *1]
vd              Erase disk contents before creating volume
p<password>     Set password
w<path>         Assign work directory
m<0..5>         Set compression level (0-store...3-default...5-maximal)
e<s,h,a,r>      Set file exclude attributes
av              Put authenticity verification (registered versions only)
av-             Disable AV check
ds              Disable name sort for solid archive
$[drive]        Add/extract volume label
dh              Disable file sharing

D:\RAR>
```

*도움말 메시지(명령방식) - 2*

**Comment** : 압축 화일에 소개말(comment)을 추가하는 명령이다.

**Update** : 이미 존재하는 압축 화일내에 압축되어진 화일을 새로이 압축하여 저장하는 명령.

**Extract** : 압축 화일에서 화일을 현재의 디렉토리로 압축 해제하는 명령.

**eXtract** : 압축 화일에서 화일을 압축 해제할 때 압축을 풀 화일이 위치할 디렉토리까지 지정할 수 있는 명령.

**List** : 압축 화일내에 존재하는 화일들의 리스트를 보는 명령.

**Repair** : 압축 화일이 손상된 경우 이를 복구하는 명령이다.

**Test** : 압축 화일내에 존재하는 화일들의 정상 여부를 검사하는 명령.

**Delete** : 압축 화일내에 존재하는 화일을 삭제하는 명령.

*메뉴방식으로 실행*

메뉴상에서의 사용은 도스상에서 [rar.exe]를 실행시키면 된다. 실행이 된 후에 〈F1〉를 누르면 다음과 같은 도움말 화면이 나타난다.

도움말 화면(메뉴방식) - 1

Help
RAR archiver. Copyright (C) 1993-95 by Eugene Roshal
Common functions
Alt-C toggle color
Alt-D change drive
Alt-J OS shell
Alt-M select compression level
Alt-P enter password
Alt-S save setup
Alt-W set working directory
SPACE,INS select file
'+' select group
'-' unselect group
'*' invert selection
Enter enter to archive
← go to previous volume
→ go to next volume
Run RAR -? for command-line help
Page 2 of 2

도움말 화면(메뉴방식) - 2

도움말 화면은 모두 두개의 페이지로 되어있고 두번째 페이지에는 기본적인 사용키가 적혀있는데, 다음과 같다.

| SPACE, INSERT | 화일을 선택하는데 사용하는 키 |
|---|---|
| + | 그룹을 선택하는 키 |
| - | 선택된 그룹을 취소시키는 키 |
| * | 선택된 것과 선택되지 않은 것을 바꾸는 키 |
| ENTER | 압축된 화일의 내부로 들어가는 키<br>압축된 화일들과 정보들을 보여준다 |
| ← | 앞의 볼륨으로 가는 키 |
| → | 뒤의 볼륨으로 가는 키 |

* 의 결과

압축 화일의 정보

이제는 본격적인 펑션키에 대해서 알아보도록 하겠다.

우선 RAR에는 두가지의 모드가 있는데, 하나는 디렉토리 모드(Directory mode)이고 다른 하나는 압축 화일 모드(Archive mode)이다.디렉토리 모드는 RAR을 실행시켰을때 기본적으로 실행되는 모드로,

디렉토리 모드

| F1 | 도움말 화면 호출 키 |
|---|---|
| F2 | 압축화일을 생성하거나 존재하는 압축화일에 화일을 추가하는 키 |
| F3 | 화일의 내용을 에디터 화면으로 보는 키 |
| F4 | 기존에 압축된 화일보다 나중 날짜의 화일로 대체하는 키 |
| F5 | 압축 볼륨을 생성하는 키 |
| F6 | 압축된 화일에 없는 화일은 압축하고 기존에 존재하는<br>화일중에서 변경된 화일들을 압축시키는 키 |
| F7 | 기존의 화일은 삭제하면서 화일을 압축하는 키 화일을<br>이동시키는 키 |
| F8 | 화일이나 디렉토리를 삭제하는 키 |
| F9 | RAR의 설정 상태 변경과 설정의 저장 키 |
| F10, ESC | RAR 프로그램의 종료 키 |

## <ALT>를 누른 상태

| F2 | Solid 압축 화일의 생성 키 |
|---|---|
| F3 | 화일의 내용을 에디터 화면으로 보는 키 |
| F4 | 실행과 함께 압축이 해제되는 SFX 압축 화일의 생성 키 |
| F5 | SFX 압축 볼륨의 생성 키 |
| F6 | Solid 압축 볼륨의 생성 키 |
| F7 | Solid SFX 압축 볼륨의 생성 키 |
| F8 | 손상된 압축 화일을 복구하는 키 |
| F9 | Solid SFX 압축 화일의 생성 키 |

압축 화일 모드는 압축 화일을 선택하여 ENTER 키로 들어가는 모드

*압축 화일 모드*

| F1 | 도움말 화면 호출 키 |
|---|---|
| F2 | 압축 화일을 테스트 하는 키 |
| F3 | 화일의 내용을 에디터 화면으로 보는 키 |
| F4 | 압축 화일로부터 화일을 압축할 당시의 디렉토리 구조대로 압축 해제하는 키 |
| F5 | 압축 화일에 설명을 추가하는 키 |
| F6 | 현재의 디렉토리에 화일을 압축 해제하는 키 |
| F7 | 압축 화일을 SFX 화일로 만드는 키 |
| F8 | 압축 화일에서 선택된 화일을 삭제하는 키 |
| F9 | RAR의 설정 상태 변경과 설정의 저장 키 |
| F10,ESC | 압축 화일 모드에서 디렉토리 모드로 전환하는 키 |

## ALTkey를 누른 상태

| F3 | 화일의 내용을 에디터 화면으로 보는 키 |
|---|---|
| F4 | 압축 화일에서 압축을 해제할때 지정된 디렉토리로 해제하는 키 |
| F5 | 압축 화일에 설명을 추가하는 키 |
| F7 | 압축 화일이 변경되는 것을 막기위해 압축 화일을 고정시키는 키 |

이상은 RAR의 기본적인 기능키에 대한 설명이였다. RAR은 다양한 기능키의 제공과 함께 이제까지는 없었던 다른 압축 화일들(LHA, PKZIP/PKUNZIP, ARJ)에 대한 지원까지도 해주는 우수한 프로그램이다.

이제까지 LHA, PKZIP /PKUNZIP, ARJ, RAR의 기본적인 압축, 해제의 사용법과 예를 알아보았다. 이것들은 매우 기본적인 사항들이며 조금만 사용하면 금방 알 수 있는 것들이다. 모두가 도스상에서 명령을 입력함으로써 수행이 가능하고 이 방법은 공통적이라는 것을 알 수 있다.

다음에는 조금 더 발전시켜서 압축 프로그램의 고급 사용(디렉토리의 선별 압축, 여러 디스켓에 압축등_)에 대해 알아보겠다.

## 압축 화일 중 가장 많이 쓰는 명령어 모음

(* champ라는 화일명은 임의로 정한 것임)

**현 디렉토리에 있는 모든 화일을 압축한다**

arj a champ.arj
pkzip champ.zip
lha a champ.lha
rar a champ.rar

**현 디렉토리에 화일을 최대의 압축률로 압축한다**

arj a jm champ.arj
pkzip ex champ.zip
rar a ms champ.rar

**현 디렉토리에 모든 화일을 압축하지 않고 백업만 받는다**

arj a mo champ.arj
pkunzip eo champ.zip
lha a z champ.lzh
rar a mo champ.rar

**c:\ssss\champ와 그 하위 디렉토리를 압축한다**

arj a r champ.arj c:\ssss\champ
pkzip rP champ.zip c:\ssss\champ
lha a rx champ.lzh c:\ssss\champ
rar a r champ.rar c:\ssss\champ

**압축화일에 이상유무를 확인한다**

arj t champ.arj
pkzip t champ.arj
lha t champ.arj
rar t champ.arj

**압축화일에 이상유무를 확인한다**

arj t champ.arj
pkzip t champ.arj
lha t champ.arj
rar t champ.arj

**현 디렉토리에 있는 화일을 압축한뒤 삭제한다**

arj m champ.arj
pkzip m champ.zip

**압축화일에서 exe 확장자를 가진 화일을 지운다**

arj d champ.arj *.exe
pkzip d champ.zip *.exe

**1.4Mb로 계속 압축하기**

c:\ssss\champ라는 디렉토리와 그 하위디렉토리를 1.4Mb로 압축한다
arj a v1440 y r champ.arj c:\game\champ
rar a v1440 y r champ.arj c:\game\champ

**압축화일 푸는법**

arj e champ.arj 디렉토리나 연결압축 풀때는 x를 준다
pkunzip champ.zip 디렉토리나 연결압축 풀때는 d를 준다
lha e champ.lzh 디렉토리나 연결압축 풀때는 x를 준다
rar e champ.rar 디렉토리나 연결압축 풀때는 x를 준다

## 2 초음속 퀴즈

**문제**:새턴으로 등장하는 격투RPG입니다. 이 게임은 횡스크롤 액션인 스토리 모드와 최고 6인까지 즐길 수 있는 대전모드가 있습니다. 이 게임의 제목은 무엇일까요?

♡ 2명을 추첨하여 슈퍼컴보이 팩을 드립니다.

**보내실 곳** : 서울시 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층 월간 게임챔프 「초음속 퀴즈」 담당자 앞

**마감** :1996년 2월 20일

**당첨자 발표** : 게임챔프 96년 4월호 챔프 게시판

### 2월호 초음속 퀴즈 당첨자 발표

**2월호 초음속 퀴즈 정답**:소닉

이철민/ 김상주/

♡ 이상 2명에게는 슈퍼컴보이 팩을 드립니다.

## 3 앙케이트 조사에 성의껏 답해주신 분

**슈퍼컴보이 팩 (1명)**

이민호/

**슈퍼 알라딘보이 팩 (1명)**

김민철/

**IBM-PC 게임 각 1개 (5명)**

오수영/
이재민/
박성호/
최상열/
김두현/

**X세대 단행본 (10명)**

최상진/
이상현/
조덕호/
민상현/
김철준/
박상훈/
김민수/
서상민/
박호중/
전창민/

### 『최마빡을 찾아라』에 당첨되신 분

**차세대 게임기 1대**

이재선/

**IBM-PC 게임 디스켓 3명**

박지호/
이순민/
김재현/

### 게임챔프 필자 모집

게임챔프에서 게임 공략 필자를 모집합니다. 부문은 16비트기(SFC, MD)/차세대기(SS, PS)/아케이드/IBM-PC 입니다.

게임 경력은 3년이상, 나이는 17세 이상, 챔프팀 김동욱(02-702-3213~4)에게 연락 주세요.

## 1 텔레파시 퀴즈

**슈퍼컴보이 1대**

심상보 /

**IBM PC게임 디스켓 각 1개**

김상진/
이상호/

500점 캐릭터 스티커 또는 팬시 책받침

4,000점 무선 조이패드

8,000점 핸들러 S

1,200점 게임챔프 1부

5,000점 SFC용 멀티탭

9,000점 미니컴보이

2,000점 게임챔프 단행본

6,000점 MD 게임팩

10,000점 3DO 게임CD

3,000점 IBM PC 게임 디스켓

7,000점 SFC 게임팩

11,000점 재규어 게임팩

# 보너스 환상특급

이 코너는 재수가 좋아서 1등으로 뽑히면 IBM-PC 게임 디스켓도 얻을 수 있고 챔프점수도 받을 수 있는 독자들을 위한 코너입니다. 또한 1년치 챔프 티켓을 모으신 초 열성 애독자에게는 단행본 1권도 드리고 있습니다. 독자 여러분이 응모하여 획득하신 챔프점수는 선물 대방출이 실시되는 11월까지 계속 기록됩니다.

♥ 획득한 챔프점수의 기한은 창간 3주년호 (95년 12월호)부터 96년 11월까지이며 선물 당첨자는 발표일로부터 1개월이 지나면 무효처리됩니다.

## 스페셜 티켓 당첨자 발표

최성웅/
정현철/
김인직/
정세영/
박대성/
최동하/
김명국/
원윤재/
진창규/
이동선/
전대식/
김무령/
・・・/경
김병철/
최인우/
심경선/
문기태/
손상훈/
김용명/
김다슬/
최재영/
노상균/
윤재원/
임진섭/
・・・/부
김동욱/
최석준/
한충우/
고영오/
심재인/
박상규/
정용구/
최한승/
장원성/
여우성/
노우석/
윤영석/
홍석범/
이영주/
최덕규/
김원술/
오이록/
조광운/
송영준/
박민구/
양명석/
오승용/
노병훈/
김경해/
・・・/
서찬중/
정 훈/
강규태/
박준범/
한승훈/
박영민/
최중혁/
김현수/
송병준/
김진현/

*스페셜 티켓을 보내주신 분들은 챔프에서 개최하는 게임시연회에 참가하실 수 있는 자격이 부여됩니다. 약속한 대로 최신 게임시연회에 여러분들을 초대합니다. 단, 장소 확보 문제 등으로 시연회 날짜는 아직 잡지 못했습니다. 장소가 확정되는 대로 참가자에게 개별통지 및 게임챔프 지면을 통해 다시 한번 통보해 드릴 것을 약속합니다. 또한 최초 200명이 예상인원이었으나 현재 62명 밖에 되지 않습니다. 나머지 인원은 애독자 엽서를 통해 선발하려 생각합니다.

・・・/
권원

● 추가인원 선발: 애독자 엽서를 성의껏 보내주신 분들 중 138명
● 발표: 게임챔프 96년 4월호 챔프 게시판
● 최신 게임시연회 예상일: 3월말

음성정보「앙케이트」당첨자는 개별 통지하겠습니다.
「만화 공모전」은 응모작이 2편에 불과하고 응모된 작품도 미비한 점이 많아 단행본 출판을 위한 해당 작품이 없습니다.

## 네모네모 로직

♥ 오른쪽의 문제를 풀어 보내 주시는 분 중 10명을 선정해 5명은 IBM-PC 게임 디스켓을 드리고 나머지 5명은 챔프점수 500점씩을 드립니다. IBM PC게임 디스켓 당첨자중 2명에게는 현대전자에서 발매된 최초의 PC게임인 「디지탈 코드」 게임 디스켓을 드립니다.

**보내실곳**: 서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층 게임챔프 「네모네모 로직 담당자」앞

**마감** : 매월 20일

**당첨자 발표** : 게임챔프 4월호 챔프 게시판

Column clues (left to right, top to bottom):

| Col | Clues |
|---|---|
| 1 | 2 2 2 2 |
| 2 | 5 1 1 3 1 |
| 3 | 6 1 2 2 2 |
| 4 | 7 3 3 3 2 1 |
| 5 | 6 1 2 1 1 2 |
| 6 | 5 6 3 1 |
| 7 | 1 2 2 2 1 1 2 |
| 8 | 2 2 1 5 1 1 |
| 9 | 8 4 2 3 1 |
| 10 | 1 1 1 3 4 |
| 11 | 1 7 1 3 3 2 |
| 12 | 1 1 1 1 3 3 |
| 13 | 1 1 1 1 1 1 3 3 |
| 14 | 1 1 1 1 1 3 |
| 15 | 1 1 1 1 1 3 3 |
| 16 | 1 4 3 2 3 2 |
| 17 | 1 1 1 1 1 3 3 |
| 18 | 1 1 1 3 1 3 3 |
| 19 | 6 2 2 1 3 1 |
| 20 | 2 2 1 1 4 3 |
| 21 | 1 3 1 1 1 2 |
| 22 | 19 2 |
| 23 | 1 1 1 |
| 24 | 19 2 |
| 25 | 2 1 1 1 |

Row clues (top to bottom):

| Row | Clues |
|---|---|
| 1 | 1 2 1 1 1 1 2 |
| 2 | 1 2 2 |
| 3 | 3 11 1 |
| 4 | 5 1 1 1 1 1 |
| 5 | 5 1 4 4 1 1 |
| 6 | 7 1 1 1 1 1 1 |
| 7 | 7 1 1 1 1 1 1 1 |
| 8 | 2 2 1 1 5 1 1 1 |
| 9 | 1 2 1 2 1 1 |
| 10 | 1 1 1 1 2 1 1 |
| 11 | 3 1 3 1 1 1 1 |
| 12 | 7 4 1 1 |
| 13 | 3 1 1 4 1 |
| 14 | 4 3 2 2 2 1 |
| 15 | 4 2 1 1 3 2 |
| 16 | 1 5 3 2 3 1 2 |
| 17 | 1 1 2 1 1 1 3 1 |
| 18 | 1 1 5 1 1 4 1 1 |
| 19 | 2 2 1 1 2 1 1 1 2 |
| 20 | 1 1 1 4 1 4 2 1 |
| 21 | 2 2 1 1 1 1 1 1 1 |
| 22 | 1 2 1 4 4 6 |
| 23 | 2 2 1 1 4 1 1 |
| 24 | 1 3 8 6 |
| 25 | 2 5 2 1 1 2 1 |

## 지난호 네모네모 로직 정답

## 지난호 네모네모 로직 당첨자

최두열/
지상열/
김찬우/
송승오/
김두진/

* 이상 5명에게는 IBM-PC 게임 디스켓을 드리겠습니다.

손민재/
김창열/
이순봉/
박창기/
김태연/

*이상 5명은 챔프점수 500점씩 드리겠습니다.

12,000점 플레이 스테이션 게임 CD

13,000점 새턴 게임CD

14,000점 슈퍼32X 게임팩

15,000점 핸디 알라딘보이

16,000점 소형 카세트

17,000점 삼성 슈퍼 알라딘보이

18,000점 현대 슈퍼컴보이

19,000점 CD알라딘보이II

20,000점 슈퍼 32X

21,000점 네오지오

23,000점 3DO 또는 재규어

24,000점 새턴 또는 플레이 스테이션